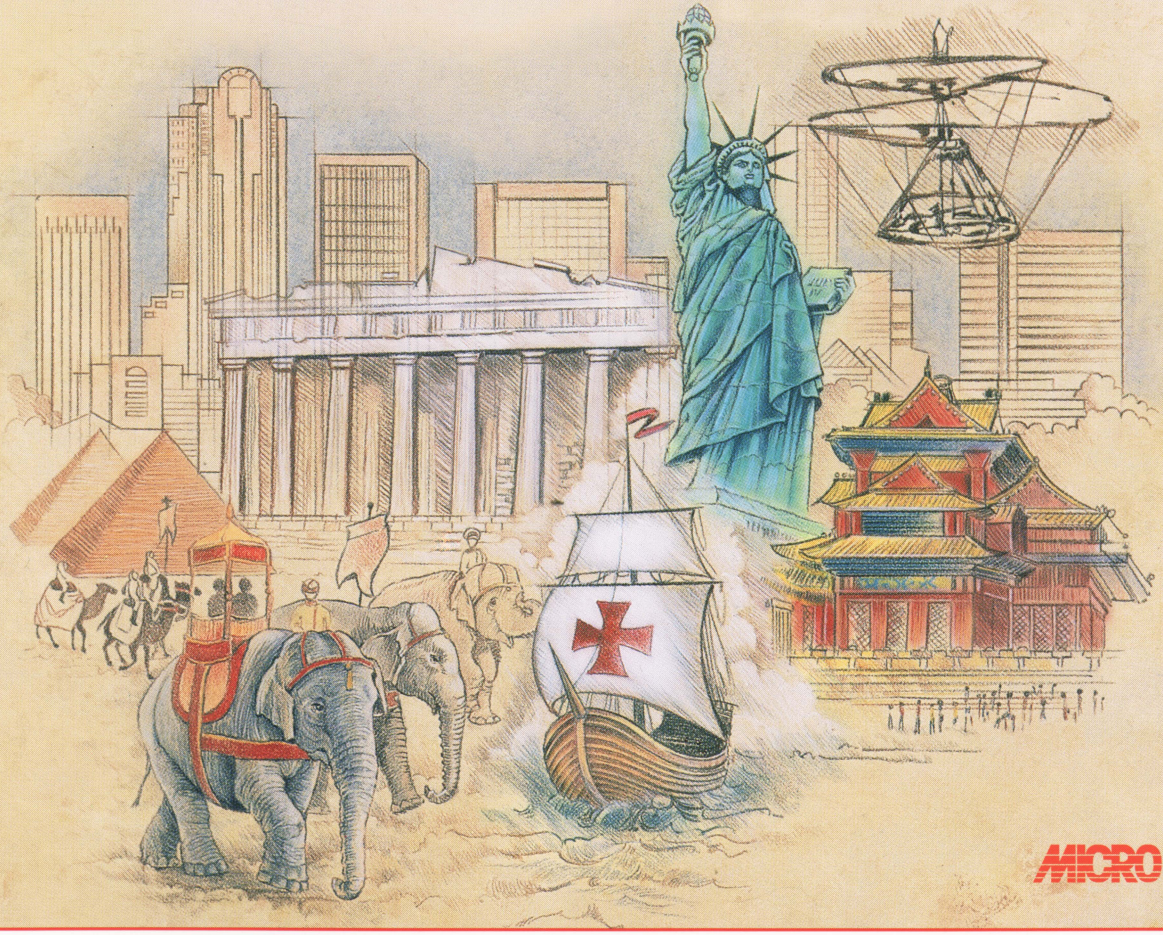
SID MEIER'S

CIVILIZATION II

THE ULTIMATE VERSION OF THE BEST SELLING STRATEGY GAME



MICROPROSE

Dieses Spiel ist Ronald Cronquist gewidmet, dem Geschäftsführer von MicroProse Deutschland, der zu unserem großen Bedauern am 5.3.1996 verstarb.

Seine Freunde und Kollegen werden ihn sehr vermissen.

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, GB.
Tel: 01454 893900

SID MEIER'S

CIVILIZATION II®

SID MEIER'S CIVILIZATION II

MICROPROSE LTD
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, GB
+44 (0) 1454 893900

Alle Rechte vorbehalten
©1996 MicroProse

Dieses Buch darf ohne Genehmigung weder ganz noch teilweise durch Abziehen, Fotokopieren oder sonstige Methoden reproduziert werden. Die einzige Ausnahme hierzu stellt das Zitieren kurzer Passagen zum Zweck von Rezensionen dar..

HERGESTELLT IN GB

MP391260MANR

EINFÜHRUNG 1
Vier Impulse der Zivilisation 2
Entdeckung • Wirtschaft • Wissen • Eroberungen
Ein Überblick 3
Gewinnen 4
Die verschiedenen Unterlagen 4
Konventionen 5

TUTORIAL 7
Ihre erste Stadt bauen 8
Die Stadtanzeige überprüfen • Prioritäten
Zivilisationsfortschritte erforschen 12
Währenddessen, in der Stadt... 13
Ihre erste Einheit • Ihr erster Zivilisationsfortschritt • Produktion ändern
Einen kleinen Stamm finden 14
Bevölkerungswachstum 15
In der Zwischenzeit 16
Ihr Reich erweitern 16
Eine andere Zivilisation treffen 18
Das Gelände verbessern 19
Eine Handelsroute öffnen 20
Regierungsform ändern 22
Ende 22

EIN SPIEL EINSTELLEN 23
Ihre erste Entscheidung 23
Spieleinstellungen massschneidern 24
Die Größe der Welt bestimmen • Bestimmen: Landmasse •
Bestimmen: Landform • Bestimmen: Klima • Bestimmen:
Temperatur • Bestimmen: Alter • Schwierigkeitsgrad •
Niveau der Konkurrenz • Niveau der Barbaren •
Spielregeln wählen • Ihr Geschlecht wählen • Ihren Stamm wählen •
Ihren Stadtstil wählen • Achtung, fertig, los!

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN CIVILIZATION UND CIVILIZATION II 31
Die neue Erscheinung von Civilization 31
Die Karte • Die Einheiten • Die Städte • Die Anzeigen
Neue Kampfkonzepte 32
Volltrefferpunkte & Feuerkraft • Wiederherstellung •
Neue und geänderte Einheiten • Besondere Kampfsituationen

Neue Produktionskonzepte 34
Verschwendung • Strafen für Produktionsänderungen • Neue und geänderte Verbesserungen
Neue Geländekonzepte 36
Flüsse • Neues besonderes Gelände • Aktualisierung der Stadtquadrate
Neue Bewegungskonzepte 37
Neue Befehle 38
Regierungsverbesserungen 38
Neue Konzepte in der Diplomatie 39
Ruf • Diplomatischer Status • Gegenspionage
Neue und verbesserte Weltwunder 41
Verschiedene Änderungen 42

GRUNDPRINZIPIEN DER STÄDTE 43
Stadtkonzepte 44
Neue Städte 45
Neue Städte gründen 45
Ihren Standort wählen • Nähe anderer Städte • Strategischer Wert
Städte einnehmen 47
Kleine Stämme konvertieren 48
Die Teile einer Stadt 49
Das Stadtquadrat • Der Stadtradius

VERWALTUNG IHRER STÄDTE 51
Konzepte der Stadtverwaltung 52
Bevölkerungswachstum • Ressourcen entwickeln 53
Steuereinkommen • Technologische Forschung • Industrielle Produktion
Der Schutz Ihrer Stadt 56
Verbesserungen 57
Der Verlust von Verbesserungen 58
Eroberung • Notverkauf • Sabotage • Verkauf von Verbesserungen • Eilaufträge 59
Ihre Stadt neu benennen 60

VERWALTUNG IHRES HANDELS 61
Konzepte der Handelsverwaltung 62
HANDELSSÄTZE ' REGIERUNGEN 63
Anarchie • Despotie • Monarchie • Republik • Kommunismus • Fundamentalismus • Demokratie
WOHLBEFINDEN UND ZIVILE UNRUHE 70
Besondere Unzufriedenheitsfaktoren • Zivile Unruhe 71
Wiederherstellen der Ordnung 72
Wir lieben ____ Tag 73
Anarchie • Despotie • Monarchie/Kommunismus/Fundamentalismus • Republik/Demokratie

GELÄNDE UND BEWEGUNG 75
Gelände & Bewegungskonzepte 76
GELÄNDETYPEN 77
Eine Anmerkung über Flüsse • Standard-Geländequadrate • Spezielle Geländequadrate • Optimale Stadtstandorte • Gelände umwandeln
DEN PLANETEN SAUBERHALTEN 80
Umweltverschmutzung 80
Atomare Verseuchung 81
Atomwaffen • Kernschmelze
Auswirkungen der Umweltverschmutzung • Die Umweltverschmutzung überwachen • Erwärmung der Erdatmosphäre 82
KLEINE STÄMME 83
BEWEGUNG 84
DIE AKTIVE EINHEIT 85
Keine Befehle • Gehen-zu-Befehle • Befehle erwarten • Befehle für Fallschirmjäger • Befehle für Lufttransporte • Befestigte und schlafende Einheiten aktivieren
WIE MAN DAS LANDKARTENFENSTER BENUTZT 86
BEWEGUNGSBESCHRÄNKUNGEN 87
Landeinheiten • Marineeinheiten • Lufteinheiten • Zonen unter Kontrolle

ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE 89
Das Konzept der Zivilisationsfortschritte 90
DEN BAUM DER TECHNOLOGIE ERKLETTERN 91
DAS POSTER 92
Futuristische Technologie • Auswirkungen von Spezialfortschritten

WELTWUNDER 95
Das Weltwunderkonzept 96
Die Konstruktion von Weltwundern 96

EINHEITEN 99
Das Konzept der Einheiten 100
Militäreinheiten 101
Landeinheiten 101
Plünderung 101
Lufteinheiten • Marineeinheiten
Kampf 103
Die Schadensauswirkung 104
Bestimmung des Siegers • Hinzufügung von Berichtigungen 105
Luftgefechte • Luftverteidigung • Stadtangriffe • Stadtverteidigung •
Festungen • Atomangriffe • Pearl Harbor • Küstenbombardierung
Karawanen und Frachteinheiten 108
Handelsrouten 108
Angebot und Nachfrage • Nahrungsmittelkarawanen
Konstruktion von Weltwundern 109
Diplomaten und Spione 110
Bestechung gegnerischer Einheiten 110
Gegenspionage • Betreten gegnerischer Städte •
Internationale Zwischenfälle 111
Erforschung einer Stadt • Einrichtung einer Botschaft •
Fortschrittsdiebstahl • Industriesabotage •
Aufwiegelung zum Aufstand • Vergiftung des Trinkwassers •
Deponierung einer Atomwaffe
Siedler und Ingenieure 114
Gründung neuer & Erweiterung bestehender Städte •
Schaffung von Verbesserungen 115
Bewässerung • Rodung • Farmkonstruktion •
Festungskonstruktion • Bergwerke • Aufforstung •
Umweltsäuberung • Straßenbau • Eisenbahnbau •
Geländeumgestaltung • Luftstützpunktbau
Entdecker • Barbaren 119
Lösegeldforderungen für barbarische Anführer 120

DIPLOMATIE 121
Konzepte der Diplomatie • Die Vorzimmer Ihres Rivalen 122
Diplomatischer Austausch mit Computergegnern 123
Stimmung und Persönlichkeit • Ruf
Die fünf diplomatischen Zustände 125
Bündnis • Frieden • Waffenstillstand • Neutralität • Krieg
Verhandlungen 127
Diplomatie-Menü 128
"Möchten einen Vorschlag unterbreiten....." 129
VORSCHLAG-Menü 129
"Haben ein Geschenk anzubieten....." 130
GESCHENK-Menü 130

GEWINNEN 131
Das Wettrennen in den Weltraum 131
Raumschiffe 132
Menschen • Lebenserhaltung • Energie • Masse • Brennstoff • Flugzeit • Erfolgschancen • Raumschiffstart • Konstruktion • Komponenten • Module • Strukturteile
Eroberung der Welt 135
Gewalt-Option 135
Bewertung 136
Thronsaal • Demographie • Zivilisationsstand

SCHAFFUNG IHRER EIGENEN WELTEN 139
Ihre Werkzeuge 140
Der Werkzeugkasten • Landkartenfenster • Weltfenster • Statusfenster
Die Menüs 142
Editor-Menü • Ansichtmenü • Landkartenmenü • Pinselmenü • Werkzeugmenü

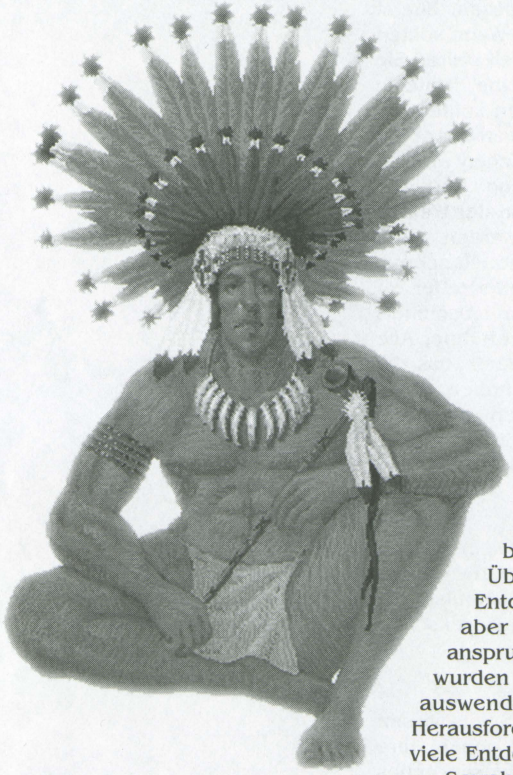
ÜBERSICHT: BILDSCHIRM FÜR BILDSCHIRM 145
Die Stadtanzeige 145
Titelleiste • Bevölkerungsplan 147
Spezialisten 147
Nahrungsmittelspeicher 148
Die Ressourcenleisten 149
Nahrungsmittel • Handel • Schilde

Ressourcenkarte • Produktionsfeld 150
Ändern • Kaufen • Produktionsmenü-Schaltflächen
Einheitenplan • Verbesserungsplan • Allgemeine Informationen 152
Stadtinformationsübersicht • Stimmungsübersicht • Diplomatischer Dienst
Die Schaltflächen 155
DIE MENÜLEISTE 155
Spiel 155
Spieloptionen (Strg+O) • Grafische Optionen (Strg+P)•
Stadtberichtoptionen (Strg+E) • Spiel speichern (Strg+S) •
Spiel laden (Strg+L) • Zurückziehen (Strg+R) • Beenden (Strg+Q)
Königreich 159
Steuersatz (Umschalttaste+T) • Thronsaal ansehen (Umschalttaste+H) •
Stadt wählen (Umschalttaste+C) • REVOLUTION (Umschalttaste+R)
Ansicht 160
Stücke bewegen (V) • Stücke ansehen (V) • Heranzoomen (Z) •
Wegzoomen (X) • Max. Heranzoomen (Strg+Z) •
Standard-Zoom (Umschalttaste+Z) • Mittlerer Zoom (Umschalttaste+X) •
Max. Wegzoomen (Strg+X) • Landkartenraster zeigen (Strg+G) •
Fenster arrangieren • Verstecktes Gelände zeigen (T) •
Ansicht zentrieren (C)
Befehle 162
Neue Stadt bauen/sich einer Stadt anschließen (B) • Straße/
Eisenbahn bauen (R) •Bewässerung bauen/Ändern zu... (I) •
Bergwerk bauen/Ändern zu... (M) • Umgestalten zu... (O) •
Luftstützpunkt bauen (E) • Festung bauen (F) • Umweltsäuberung (P)
• Plündern (Umschalttaste+P) • Entladen (U) • Gehen zu (G) •
Fallschirmjäger abwerfen (P) • Lufttransport (L) • Heimatstadt
einstellen (H) • Befestigen (F) • Schlafen (S) • Auflösen
(Umschalttaste+D) • Einheit aktivieren (A) • Warten (W) •
Runde überspringen (Leertaste)
Berater 165
Stadtrat (Strg+T) • Stadtstatus (F1) • Verteidigungsminister (F2) •
Außenminister (F3) • Haltungsberater (F4) •
Handelsberater (F5) • Wissenschaftlicher Berater (F6)
Welt. 168
Weltwunder (F7) • 5 Spitzenstädte (F8) •
Civilization-Spielstand (F9) • Demographie (F11) • Raumschiffe (F12)

Schwindeln 169
Schwindelmodus (Strg+K) • Einheit schaffen (Umschalttaste+F1) • Landkarte zeigen (Umschalttaste+F2) • Spieler bestimmen (Umschalttaste+F3) • Spieljahr festsetzen (Umschalttaste+F4) • Zivilisation vernichten (Umschalttaste+F5) • Technologischer Fortschritt (Umschalttaste+F6) • Alle Technologien entdecken (Strg+Umschalttaste+F6) • Regierungsform erzwingen (Umschalttaste+F7) • Gelände beim Cursor ändern (Umschalttaste+F8) • Alle Einheiten beim Cursor zerstören (Strg+Umschalttaste+D) • Geld ändern (Umschalttaste+F9) • Als Szenario speichern
Zivilopädie 171
Zivilisationsfortschritte • Stadtverbesserungen • Weltwunder • Militäreinheiten • Regierungen • Geländetypen • Spielkonzepte • Zivilopädie durchsuchen
Das Statusfenster 173
Weltfriedensleiste • Zusammenfassungsfeld 173
Bevölkerung • Datum • Schatzkammer • Handelsbilanz • Wissenschaftliche Forschung • Umwelt
Aktive Einheit/Standortfeld 175
Modus • Icons • Nationalität • Heimatstadt • Einheitentyp • Bewegung • Gelände
Das Landkartenfenster 177
Mehrfache Fenster • Zoom-Schaltflächen • Ansicht bewegen • Auf Stadt zentrieren • Auf Einheit zentrieren
Weltfenster 178

ANMERKUNGEN DES DESIGNERS 179

MITARBEITER 184



EINFÜHRUNG

Sid Meiers Civilization II ist der würdige Nachfolger eines beliebten Klassikers. **Civilization,** der Vorgänger, machte Sie zum Regenten einer beginnenden Zivilisation, die sich in der Frühzeit der Geschichte um Überleben und Wachstum bemüht. Schließlich führten Wachstum und Entdeckungen zu einem Konkurrenzkampf mit skrupellosen, überaus gerissenen aber manchmal berechenbaren Computergegnern. **Civilization II** bietet anspruchsvollere Diplomatie und geistreichere künstliche Intelligenz. Außerdem wurden die Features überarbeitet, die Millionen von **Civ**-Spielern schon in- und auswendig kannten. Das Ergebnis: Unwiderstehliche Spannung und neue Herausforderungen für erfahrene Spieler - und eine unerforschte Welt, die Anfängern viele Entdeckerfreuden bringen wird.

Sowohl Sie als auch Ihre Gegner beginnen mit einer kleinen Gruppe von Siedlern, die den Gefahren und Freuden eines unerforschten Gebiets ausgesetzt sind. Jede Ihrer Entscheidungen zieht weitreichende Folgen nach sich. Sollten Sie eine Stadt an der Küste oder im Landesinneren bauen? Sollten Sie sich auf militärische Produktion oder landwirtschaftliche Verbesserungen konzentrieren? Innovative Anzeigen erlauben Ihnen, die ständig neue Lage zu erfassen und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen. Ihre Zivilisation dankt Ihnen Ihre Leistungen als Herrscher mit Wachstum, das neue Anforderungen an die Regierung stellt. Unvermeidliche Begegnungen mit benachbarten Zivilisationen bieten neue Gelegenheiten für Staatsverträge, Gesandtschaften, Sabotage, Handel und Krieg.

Mit der Zeit werden Sie immer schwierigere Entscheidungen treffen müssen. Zuerst müssen Sie taktisch denken: Wo ist der beste Standort für eine zweite Stadt? Wann sollten Sie spezifische Militäreinheiten und Stadtverbesserungen schaffen? Wie schnell sollten Sie das umliegende Land erforschen? Bald verlangen die Umstände, daß Sie eine Strategie entwickeln. Sind Sie Ihren Nachbarn freundlich oder feindlich gesinnt? Wann sollten Sie Forschung und Kolonisierung betreiben? Welche Ziele sollte Ihre Forschung verfolgen?

Der Erfolg der Zivilisation, die Sie bauen, hängt von Ihren Entscheidungen ab. Als Herrscher leiten Sie Wirtschaft, Diplomatie, Entdeckungen, Forschung und die Kriegsmaschine. Ihre Politik muß flexibel genug sein, um auf Entwicklungen in der Welt zu reagieren. Militäreinheiten werden unweigerlich veralten und müssen ersetzt werden, wenn Sie neue Technologien entdecken. Die Stärke Ihrer Rivalen schwankt dauernd. Manchmal müssen Sie Ihre Wirtschafts- und Regierungspolitik ändern, um nicht ins Hintertreffen zu geraten. Die Reiche von Alexander dem Großen, den Hethiter, Napoleon und Dschingis Khan (um nur einige zu nennen) hielten eine führende Position auf der Weltbühne. Alle fielen letztendlich. **Civilization II** stellt Ihnen die Aufgabe, ein Reich zu bauen, das die Zeiten überdauert. Sie könnten erfolgreich sein, wo große Vorgänger versagt haben. Wenn Sie die Städte an den richtigen Standorten gründen, sie vernünftig bauen, aggressiv verteidigen und vor potentiellen Gegnern schützen, wächst Ihr ursprünglich so kleiner Stamm nicht nur, sondern führt vielleicht sogar die Kolonisierung des Weltalls an.

VIER IMPULSE DER ZIVILISATION

Es gibt keine einzelne treibende Kraft hinter dem Drang zur Zivilisation, kein Ziel, zu dem jede Kultur strebt. Statt dessen gibt es ein Gewebe von Kräften und Zielen, die treiben und rufen und Kulturen prägen. In **Civilization II** gibt es vier grundsätzliche Impulse, die von großer Bedeutung für die Gesundheit und Flexibilität Ihrer wachsenden Gesellschaft sind.

ENTDECKUNG

Eines der ersten Ziele in **Civilization II** ist die Entdeckung. Zu Beginn des Spiels wissen Sie so gut wie gar nichts über Ihre Umgebung. Der Großteil Ihrer Landkarte ist dunkel. Ihre Einheiten dringen in die Dunkelheit der unerforschten Gebiete ein und entdecken neues Gelände, zum Beispiel Berge, Flüsse, Grasland und Forste. Die Gebiete, die sie entdecken, könnten von kleineren Stämmen oder von Einheiten anderer Kulturen besetzt sein. Auf alle Fälle führen zufällige Treffen zu verschiedenen Arten von Begegnungen. Durch das "Aufdecken" der schwarzen Geländequadrate verringern Sie auch die Gefahr, von Angriffen der Barbaren überrascht zu werden.

WIRTSCHAFT

Während Ihre Zivilisation wächst, müssen Sie Ihre immer kompliziertere Produktions- und Ressourcenverwaltung leiten. Durch den Steuersatz und die Wahl des für Ihre Zwecke am besten geeigneten Geländes können Sie die Geschwindigkeit des Wachstums und die Güterproduktion Ihrer Städte kontrollieren. Bei einem hohen Steuersatz und geringem Forschungsbudget können Sie sich über reichliche Einnahmen freuen. Sie können auch das Wohlbefinden der Bevölkerung steuern, indem Sie Luxusartikel bereitstellen, oder Sie können Unruhen durch eine große militärischen Präsenz unterdrücken. Sie können Handelsrouten mit anderen Mächten eröffnen, um jede Runde zusätzliches Einkommen zu erwirtschaften.

WISSEN

Die Kehrseite des Wirtschaftsmanagements ist die Förderung der Forschung. Ein geringer Steuersatz und ein großes Forschungsbudget erhöhen die Häufigkeit, mit der Ihre Bevölkerung neue Technologien entdeckt. Jeder Fortschritt zieht neue Forschungsziele nach sich und ermöglicht den Bau neuer Einheiten und Stadtverbesserungen. Einige Fortschritte erlauben Ihren Städten, Weltwunder zu bauen.

EROBERUNGEN

Möglicherweise neigen Sie dazu, Ihren Ansprüchen durch Einsatz des Militärs Nachdruck zu verleihen. **Civilization II** erlaubt Ihnen, Ihre Haltung anderen Mächten gegenüber von reiner Verteidigung über imperialistische Aggression bis hin zu kooperativen Bündnissen zu variieren. Eine Methode zum Gewinnen dieses Spiels ist es, die einzige überlebende Zivilisation zu sein. Dabei müssen Sie allerdings immer auf willkürliche Angriffe der Barbaren und ausgeklügelte Attacken durch Ihre Computergegner gefaßt sein

EIN ÜBERBLICK

Eine erfolgreiche Strategie für **Civilization II** ist eine flexible Kombination all dieser Aspekte. Das Überleben ist Ihre erste Aufgabe, das Erblühen Ihrer Zivilisation die zweite. Die größte Zivilisation ist nicht zwangsläufig auch der Gewinner, und die wohlhabendste ist nicht immer überlegen. Eine ausgewogenes Verhältnis von Wissen, Bargeld und militärischer Stärke ermöglicht Ihnen die Bewältigung jeder Krise, ob Naturkatastrophe, aggressive Rivalen oder ein Aufstand der Bevölkerung.

GEWINNEN

Um **Civilization II** zu gewinnen, müssen Sie eines der zwei Grundziele erreichen: Beherrschung des Alls oder Beherrschung der Welt. Die erste Zivilisation, die eine Kolonie auf Alpha Centauri einrichtet, gewinnt. Voraussetzung dazu ist in der Regel eine umfassende Industrialisierung zur Herstellung der Spezialbauteile für Raumschiffe und eine deutliche Führungsposition in der technologischen Entwicklung. Man kann sich jedoch auch auf Industriespionage und gezielte Invasionen verlassen, um die erforderlichen Fortschritte zu stehlen und gleichzeitig die Führungsposition eines höher entwickelten, aber schlechter verteidigten Gegners zu sabotieren. Ein Anführer, der die zweite Option - Eroberung der Welt - verfolgt, wird sich wahrscheinlich auf Militärstrategie konzentrieren, obwohl auch der Aufbau einer starken Wirtschaft und das Finanzieren von Aufständen recht erfolgreich sein können. Im Abschnitt **Das Spiel gewinnen** erhalten Sie eine Aufschlüsselung des Punktesystems in **Civilization II**.

DIE VERSCHIEDENEN UNTERLAGEN

Hersteller von Computerspielen wissen, daß die meisten Kunden das Handbuch nicht lesen. Solange keine Probleme auftreten, spielt man einfach vor sich hin. Es macht mehr Spaß, den Kniffen des Spiels auf eigene Faust auf die Spur zu kommen. Falls ein Problem auftaucht, möchten Spieler so schnell wie möglich die erforderlichen Informationen nachschlagen können und zum Spiel zurückkehren. Für diese Spieler haben wir das Kapitel zum Nachschlagen geschrieben, **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm**.

Für die anderen Spieler haben wir uns bemüht, die Kapitel so anzuordnen, wie sie benötigt werden, wenn Sie niemals zuvor **Civilization** oder **Civilization II** gespielt haben. Wenn Sie **Civ** nicht kennen, helfen Ihnen die Kästen, die Grundlagen des Spiels zu verstehen.

Im **Technischen Begleitheft** finden Sie die Installations- und Startanweisungen und Änderungen am Spiel. Da sie später geschrieben wurden, gelten diese Informationen anstelle des Handbuchs.

Die **README** Datei auf der CD enthält die letzten Änderungen (das Handbuch ist bereits im Druck, wenn die Spieltester ihre letzten Änderungen empfehlen). Diese Datei ersetzt daher sogar Informationen im Technischen Begleitheft.

Zusätzlich zum gedruckten Material und der README-Datei enthält **Civilization II** eine spezielle Bildschirm-Hilfe. Klicken Sie das ZIVILOPÄDIE-Menü an, um eine Liste von Optionen zu Einheiten, Verbesserungen, Regierungen und selbst Spielkonzepten aufzurufen. Die Einträge sind so verbunden, daß Sie schnell von einem zum anderen gehen können, und der SUCHEN-Befehl ermöglicht die Durchsicht aller Themen in alphabetischer Reihenfolge.

KONVENTIONEN

Zur Steuerung von **Civilization II** verwenden Sie Maus und Tastatur. Mit den Schnelltasten auf der Tastatur können Sie den Spielablauf deutlich beschleunigen.

Maussteuerung: Im Text verwenden wir Begriffe für bestimmte Mausfunktionen, wie "Klicken" und "Ziehen". Da nicht jeder diese Ausdrücke kennt, folgt eine Definitionen der gebräuchlichsten Begriffe. Zuerst ein Hinweis: **Civilization II** verwendet beide Tasten einer Maus mit zwei Tasten. Wenn Sie eine Maus mit drei Tasten verwenden, hat die mittlere Taste in diesem Spiel keine Funktion.

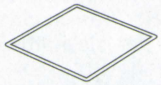
- "Anklicken" bedeutet das Setzen des Mauszeigers über einen Bereich des Bildschirms und das Drücken der linken Maustaste.
- "Rechtsklicken" bedeutet das Anklicken mit der rechten Maustaste.
- "Klicken und gedrückt halten" bedeutet, daß Sie den Finger länger als gewöhnlich auf der Maustaste halten, bis das Spiel das "Halten" erkennt.
- "Ziehen" bedeutet, die linke Maustaste gedrückt zu halten, während die Maus bewegt wird.
- "Wählen" bedeutet das Anklicken von etwas.
- "Einen Knopf drücken" mit einer Maus bedeutet das Anklicken einer Schaltfläche auf dem Bildschirm.
- Sie können einige der Menüs und Felder im Spiel "scrollen", indem Sie den Regler im Schieber am Rand des Feldes ziehen.

Menüs: Die MENÜLEISTE erscheint am oberen Bildschirmrand. Bei Windows-Spielen öffnet sich das Menü, wenn Sie den Menünamen anklicken, und die Menüoptionen erscheinen. Wenn Sie lieber ohne Tastatursteuerung spielen und die Maussteuerung der Einheiten aktiviert haben, können Sie **Civilization II** ausschließlich mit der Maus und den Menüs steuern.

Schnelltasten: In **Civilization II** gibt es für fast alle Menüoptionen eine Schnelltaste ((R) für Straßen, zum Beispiel), die auf dem Menü markiert ist. Das Drücken der entsprechenden Taste (oder Tastenkombination) hat die gleiche Wirkung wie die Auswahl der Option vom Menü. Windows bietet ihnen eine weitere schnelle Methode, Menüoptionen zu verwenden. Jeder Menüname enthält einen unterstrichenen Buchstaben. Sie können diesen Buchstaben bei gedrückter (ALT)-Taste eingeben, um das Menü zu öffnen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die gewünschte Option des geöffneten Menüs.

Cursor: Die Mauszeiger oder Cursor nehmen in **Civilization II** eine der aktuellen Aufgabe entsprechende Form an.

Normalerweise sieht der Cursor wie ein Pfeil aus. Wenn Sie ein besonderes Windows-95-Desktop gewählt oder Ihren Cursor umgestaltet haben, ist manchmal auch dieser eigene Cursor zu sehen.



Ein Umriß um ein Geländequadrat bedeutet, daß Sie sich im Modus STÜCKE ANSEHEN befinden. Steuern Sie den Cursor mit dem Ziffernblock Ihrer Tastatur, um Quadrate zu verlegen oder sich ohne Bewegung von Einheiten über die Karte zu bewegen. Sie können wieder zum Pfeilcursor umschalten, indem Sie die (V)-Taste drücken oder STÜCKE BEWEGEN vom Menü ANSICHT wählen.

Ein fetter (schwarzer) Pfeil zeigt die Richtung an, in die sich die Einheit bewegt, wenn Sie diese anklicken. Sie können diesen Bewegungscursor ausschalten, indem Sie die Markierung der Option EINHEITEN MIT MAUS BEWEGEN unter SPIELOPTIONEN im Menü SPIEL entfernen. Beim Start von **Civilization II** ist diese Option ausgeschaltet.

Ein Fadenkreuz bedeutet, daß Sie den Ort anklicken können, an dem sich Ihr Mauszeiger befindet, um das aktive Fenster EINHEITEN ANSEHEN auf diese Stelle zu zentrieren.

Das Wort "Los" und ein abgewinkelter Pfeil bedeuten, daß beim Loslassen der Maustaste die aktive Einheit zum angewiesenen Quadrat bewegt wird. Einzelheiten dazu finden Sie unter **Gehen-zu-Befehle** im Abschnitt **Bewegung**.

Ein Fallschirm zeigt an, daß eine aktive Fallschirmjägereinheit in einem bestimmten Quadrat abspringen wird. Ein "durchgestrichener" Fallschirm bedeutet, daß Absprünge in diesem Quadrat nicht möglich sind. Einzelheiten dazu finden Sie unter **Fallschirmjägerabwurf** im Abschnitt **Bewegung**.

Bei Windows-Programmen bedeutet ein großes "I" oder ein vertikaler Strich, daß Sie mit der Tastatur Text eingeben können.

Bei Windows-Programmen bedeutet ein Doppelpfeil, daß Sie den Fensterrahmen, auf dem sich der Mauszeiger befindet, vergrößern oder verkleinern können.

Bei Windows-Programmen bedeutet eine Sanduhr, daß das Programm arbeitet. Warten Sie bitte.

TUTORIAL

Wenn Sie schon **Civilization** oder **CivNet** gespielt haben, kennen Sie bereits die meisten Konzepte in diesem Tutorial. Doch auch wenn Sie die DOS-, Windows- oder Macintosh-Version in- und auswendig kennen, werden Ihnen etliche Funktionen in **Civilization II** neu sein. Selbst Bestandteile, die wir von früheren Spielen übernommen haben, erscheinen nun in völlig anderer Form von Bildschirm, Icon oder Steuerung.

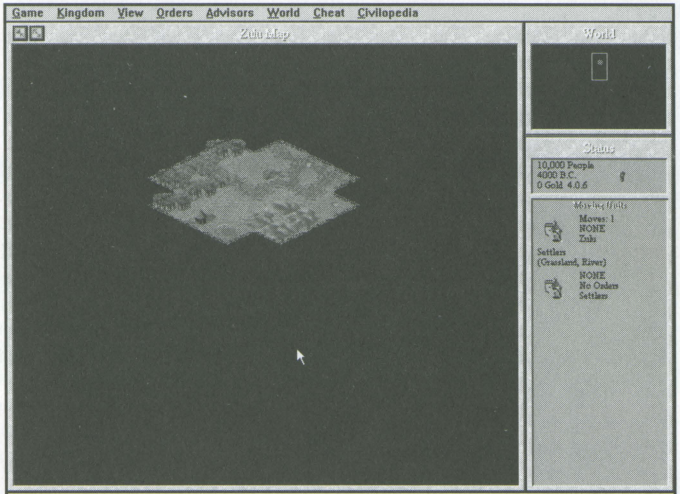
Der Hauptzweck dieses Tutorials ist die Einführung neuer Spieler in die Grundlagen von **Civilization II**. Sie erhalten einen Überblick über die grundsätzlichen Spielelemente, und ein Demo-Spiel führt Sie durch mehrere Jahrhunderte. Neue Handlungen und Ereignisse werden erklärt, sobald sie vorkommen. Die meisten Ereignisse im Tutorialspiel sind vorhersehbar. Eine gehörige Portion Zufall ist allerdings einer der Faktoren, die **Civilization II** nie langweilig werden lassen. Die Reaktionen der computergesteuerten Gegner aufeinander (und auf Sie) können den Spielverlauf von der Beschreibung des Tutorials abweichen lassen. Wenn Sie meinen, daß es ein wenig zu wild geworden ist, laden Sie ruhig erneut das gesicherte Spiel, um von vorn anzufangen.

Um dieses Tuturial zu beginnen, starten Sie das Spiel, und wählen Sie EIN SPIEL LADEN vom Menü SPIEL. Laden Sie das Spiel **tutorial.sav**. Das Tutorialspiel ist auf den Schwierigkeitsgrad HÄUPTLING eingestellt, die einfachste Stufe. Die erste Runde beginnt im Jahre 4000 v. Chr, und Sie spielen die Rolle von Abraham Lincoln, dem Anführer der Amerikaner.

Anweisungen, die Sie befolgen müssen, erscheinen kursiv. Erklärungen und Beschreibungen erscheinen in Normaldruck. Vergessen Sie nicht, daß dieses Tutorial ein einfacher Durchgang ist und die Spielkonzepte und Steuerungen nur oberflächlich berührt. Wenn Sie mehr Informationen wünschen, sollten Sie die detaillierten Beschreibungen in den anderen Kapiteln dieses Handbuchs lesen.

IHRE ERSTE STADT BAUEN

Zu Beginn des Spiels besteht Ihre Zivilisation nur aus einer Gruppe wandernder Nomaden. Dies ist eine Siedlereinheit. Siedler können eine Reihe von nützlichen Aufgaben erfüllen, aber als erstes sollten Sie die Siedlereinheiten an einen Standort bewegen, der zum Bau Ihrer ersten Stadt geeignet ist.

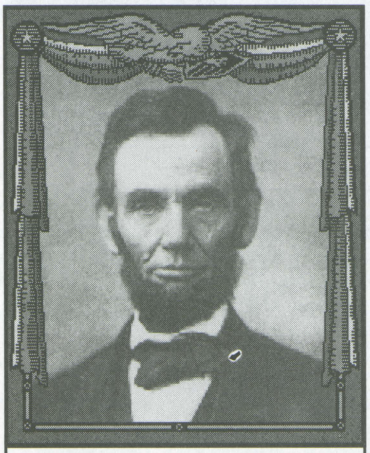


Siedler auf der Suche nach einem Standort.

Eine der wichtigsten Entscheidungen im Spiel ist die Wahl von geeigneten Standorten für den Bau von Städten, besonders für den Bau Ihrer ersten Stadt. Um zu überleben und zu wachsen, muß jede Stadt Zugang zu den folgenden drei Ressourcen haben: Nahrung (Getreide), Produktion (Schilde) und Handelsgüter (Pfeile). Die Landkarte in **Civilization II** ist in einzelne "Quadrate" unterteilt, die jeweils einen Geländetyp enthalten. Jeder Geländetyp produziert bestimmte Mengen an Ressourcen. Ein guter Standort für eine Stadt bietet alle drei Ressourcentypen. Normalerweise sind die Linien zwischen den Landkartenquadraten nicht sichtbar. Um zu sehen, wie die Geländetypen sich verteilen, schalten Sie das Landkartenraster ein, indem Sie LANDKARTENRASTER ZEIGEN im Menü ANSICHT wählen oder (STRG) halten und (G) drücken.

Bevor Sie Ihre Siedler bewegen, nehmen Sie sich die Zeit, das umgebende Gelände zu erforschen. Sie werden feststellen, daß nur 21 Landkartenquadrate sichtbar sind. Dies entspricht dem Ausmaß, zu dem Ihre Zivilisation die Welt entdeckt hat. (Dieses Muster von 21 Quadraten ist auch bei den Städten wichtig, wie Sie später sehen werden). Die schwarzen Bereiche bedeuten unerforschtes Gelände. Sie können eine Stadt auf einem beliebigen Geländequadrat (mit Ausnahme des Ozeans) bauen. Wie bereits erwähnt, hat jeder Geländetyp verschiedene Anteile von Ressourcen. Daher bestimmt der Geländetyp, den Sie für den Standort Ihrer Stadt wählen, die Erfolgschancen der Stadt.

Ihre Siedler befinden sich zur Zeit auf einem Graslandquadrat. Normalerweise produziert Grasland zwei Getreide, wenn es von einem Ihrer Bürger bearbeitet wird. Wie Sie sehen, erscheint ein kleines Schild im Zentrum dieses Graslandquadrats. Dies bedeutet, daß das Graslandquadrat zusätzlich zu den normalen Ressourcen auch einen Schild produziert. Normale Graslandquadrate (ohne Schilde) befinden sich nordwestlich und nordöstlich von Ihren Siedlern.



Abraham Lincoln

Direkt im Norden und Westen der Siedler befinden sich Steppenquadrate. Der Steppen-Geländetyp produziert ein Getreide und einen Schild, wenn das Quadrat von einem Ihrer Bürger bearbeitet wird. Im Südosten, Süden und Südwesten der Siedler befinden sich Ozeanquadrate, die ein Getreide und zwei Pfeile pro Quadrat produzieren, wenn sie bearbeitet werden. Am Rand des sichtbaren Geländes befinden sich ein Steppenquadrat, durch das ein Fluß fließt, zwei weitere Graslandquadrate und vier weitere Ozeanquadrate. Es gibt auch zwei Hügelquadrate und ein Gebirgsquadrat am nordwestlichen Rand, zwei Forstquadrate im Südwesten und ein Ozeanquadrat mit einem Wal, das sich zwei Quadrate in Richtung Südosten befindet. Zu diesen Quadraten kommen wir später.

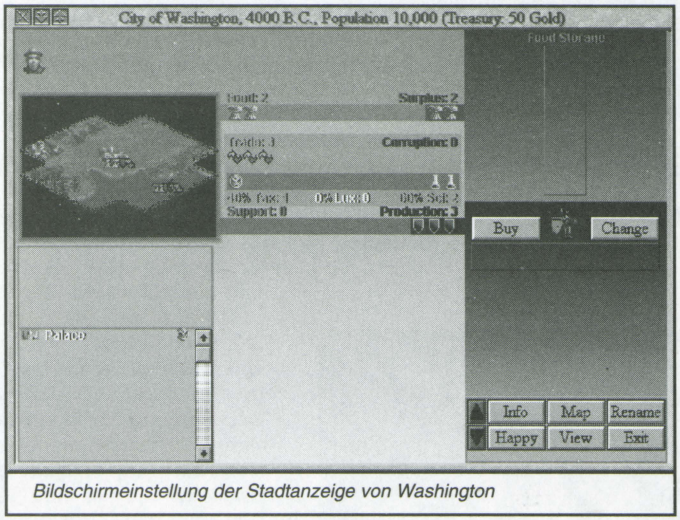
Sie können ein wenig wandern, um einen geeigneten Standort für die Stadt zu finden. Dies ist eine gute Idee, wenn das Gelände in der Nähe nicht geeignet ist, besonders in Anbetracht der Bedeutung eines geeigneten Standorts für die Zukunft Ihrer Stadt. Sie sollten jedoch nicht zuviel Zeit auf die Suche verwenden. Siedler bewegen sich nur ein Quadrat pro Runde, und am Anfang des Spiels vergehen 20 Jahre pro Runde. Zum Glück ist Ihre Startposition ausgezeichnet. Das Gelände bietet Ihnen eine gute Mischung von Ressourcen. Sie sind in der Nähe der Meeresküste, und Graslandquadrate geben gute Standorte für Städte ab.

Bauen Sie Ihre erste Stadt, indem Sie NEUE STADT BAUEN vom Menü BEFEHLE wählen oder indem Sie die (B)-Taste drücken. Wenn Sie wollen, können Sie der Stadt einen neuen Namen geben. Wir nennen sie Washington.

Die Stadtanzeige überprüfen

Sobald die Stadt gebaut ist, erscheint ein neues Fenster, die Stadtanzeige. Die Stadtanzeige gibt detaillierte Informationen über den aktuellen Status der Stadt, einschließlich der generierten Ressourcen, dem aktuellen Bauvorhaben der Stadt und der Größe und Stimmung der Stadtbevölkerung.

Ihre erste Priorität ist die Überprüfung des Status der Stadtressourcen. Der Bevölkerungsplan zeigt, daß sich ein Bürger in Washington befindet und daß er zufrieden ist. In der Regel arbeitet jeder Bürger der Stadt in einem Geländequadrat vor der Stadt und erzeugt Ressourcen, die von der Stadt verwendet werden. Wenn die Stadt neue Bürger erhält, ordnet das Spiel sie automatisch dem produktivsten Geländequadrat zur Bearbeitung zu. Unser einziger Stadtbewohner produziert Ressourcen in dem Ozeanquadrat, das den Wal enthält.



Bildschirmeinstellung der Stadtanzeige von Washington

Sie können Bürger in andere Geländequadrate bewegen, wenn Sie andere Ressourcenkombinationen produzieren möchten. Wie Sie an den Icons des Stadtplans sehen können, erzeugt das Walquadrat zwei Getreide, zwei Schilde und zwei Pfeile. *Klicken Sie das Walquadrat an, um den Bürger, der dort arbeitet, "aufzuheben", und klicken Sie dann das Steppenquadrat an, durch das der Fluß fließt, direkt östlich (rechts) von der Stadt.* Sie sehen, daß der Bürger im Steppenquadrat mit dem Fluß jetzt ein Getreide, ein Schild und einen Pfeil produziert. *Klicken Sie zuerst das Steppenquadrat mit dem Fluß und dann eines der Forstquadrate südwestlich von der Stadt an.* Im Forstquadrat produziert der Bürger ein Getreide und zwei Schilde, aber keine Pfeile. *Da das Walquadrat einer der produktivsten Geländetypen ist, klicken Sie zuerst das Forstquadrat und dann das Walquadrat an, um den Bürger zu seiner Originalposition zurückzuführen.*

Sie wissen nun, daß die Kombination der produzierten Ressourcen vom Geländetyp abhängt. Normalerweise kann jede Stadt Bürger anweisen, in einem der 20 Geländequadrate um die Stadt herum Ressourcen zu produzieren. Das Muster der 21 Quadrate mit der Stadt in der Mitte, das im Stadtplan von Washington zu sehen ist, heißt Stadtradius. Zusätzlich zu den Geländequadraten im Stadtradius erzeugt auch das Stadtquadrat selbst Ressourcen. Wie bei den Quadraten, die von Ihren Bürgern bearbeitet werden, hängen Anzahl und Typen der im Stadquadrat produzierten Ressourcen vom Geländetyp ab.

Washington produziert zur Zeit vier Einheiten Nahrungsmittel. Jeder Bürger benötigt pro Runde zwei Einheiten Nahrungsmittel. Überschüssige Getreide-Icons werden im NAHRUNGSMITTELSPEICHER gesammelt. Je mehr überschüssige Nahrungsmittel die Stadt produziert, desto schneller wächst sie. Washington produziert außerdem drei Schilde. Schilde bedeuten Rohstoffe, die zum Unterhalt vorhandener Einheiten und Bau neuer Objekte erforderlich sind. Da Sie zur Zeit noch keine Einheiten unterhalten, gelangen die Schilde aus diesen Runden direkt in das PRODUKTIONSFELD. Zusätzlich produziert die Stadt drei Pfeile, die Handelsgüter bedeuten. Handelsgüter werden in drei Kategorien unterteilt: Steuern (Gold), Luxusartikel (Kelch) und Wissenschaft (Becher). Zur Zeit erzeugt ein Pfeil Steuern, die anderen beiden produzieren Wissenschaft.

Der VERBESSERUNGSPLAN von Washington zeigt, daß das einzige Gebäude der Stadt der Palast ist. Der Palast bedeutet, daß Washington die Hauptstadt Ihrer Zivilisation ist.

PRIORITÄTEN

Zu Beginn eines Spiels stürzen so viele Informationen auf Sie ein, daß es nicht einfach ist, zu entscheiden, was als erstes zu tun ist. Es gibt vier Prioritäten, die Sie im Anfangsstadium des Spiels beachten müssen: Verteidigung, Forschung, Wachstum und Entdeckung.

Verteidigung: Ihre wichtigste Priorität ist die Verteidigung von Washington vor potentiellen Feinden. Wer weiß schon, wer in all den unerforschten Gebieten auf der Lauer liegt? Um die Stadt zu verteidigen, müssen Sie eine Militäreinheit bauen. Nach der Gründung beginnt die Stadt automatisch, eine Verteidigungseinheit zu bauen. Das PRODUKTIONSFELD zeigt, daß Washington zur Zeit eine Kriegereinheit produziert.

Forschung: Der Wissenschaftsteil Ihres Handelseinkommens dient zur Erforschung neuer Zivilisationsfortschritte. Zivilisationsfortschritte sind Entdeckungen und Technologien, die Ihnen erlauben, neuere und bessere Militäreinheiten, Stadtverbesserungen und Weltwunder zu bauen.

Wachstum: Wenn ihre Stadt überschüssige Nahrungsmittel produziert, wächst schließlich die Bevölkerung. Ist der NAHRUNGSMITTELSPEICHER vollständig mit Getreide gefüllt, so erhält die Stadt einen weiteren Bürger. Stetiges Wachstum der Stadt führt zur erhöhten Produktivität und zum Ausbau Ihrer Zivilisation, indem Sie mehr Siedler bauen und zur Kolonisierung des Kontinents ausschicken.

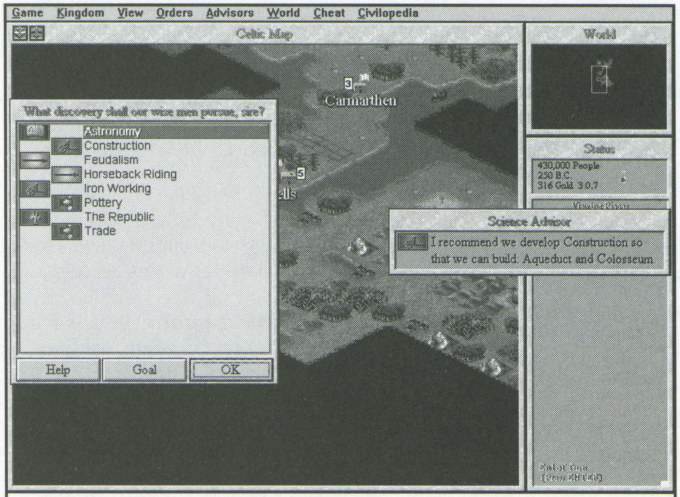
Entdeckung: Wenn Sie die dunklen Teile Ihrer Karte nicht erforschen, wissen Sie nicht, welche Nutzen oder Gefahren sich dort verbergen. Wenn Sie Extraeinheiten verwenden, um die Umgebung zu erforschen, können Sie Dörfer von kleineren Stämmen (die Ihnen oft solche Nutzen wie Geld und neue Entdeckungen anbieten können), Standorte für neue Städte und benachbarte Zivilisationen finden.

Wenn Sie genug von Washington gesehen haben, schließen Sie die STADTANZEIGE, indem Sie EXIT in der unteren rechten Ecke anklicken.

ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE ERFORSCHEN

Nach dem Schließen der STADTANZEIGE *drücken Sie die (Eingabe)-Taste, um diese Runde zu beenden.*

Zu Beginn des Spiels verfügt Ihre Zivilisation nur über minimales Wissen, in der Regel über Bewässerung, Bergbau und Straßen. (Bei einigen Spielen könnten Ihnen weitere Startfortschritte gegeben werden, aber im Tutorial ist dies nicht der Fall). Den größten Teil Ihres Wissens im Spiel gewinnen Sie durch Forschung. Die Reihenfolge der Erforschung von Fortschritten hängt von Ihrer Strategie ab. Im Tutorial verwenden wir eine konservative Verteidigungsstrategie. Sie können mit eigenen Forschungsstrategien experimentieren, wenn Sie das Spiel etwas besser kennen.



Teilweise Bildschirmeinstellung: Wahl eines Fortschritt-Dialogfeldes

Wenn das Menü der Fortschritte erscheint, wählen Sie Bronzeverarbeitung, und klicken Sie dann OK an. Wir haben Bronzeverarbeitung gewählt, weil die Entdeckung dieses Fortschritts Ihnen erlaubt, eine Phalanxeinheit zu bauen. Phalanxen sind bei der Verteidigung einer Stadt doppelt so wirksam wie Krieger.

Die zur Erforschung der Entdeckungen benötigte Zeit hängt davon ab, wieviel Forschung Ihre Stadt zur Zeit generiert. Vergessen Sie nicht, daß Wissenschaft ein Bestandteil des Handels ist. *Wählen Sie* HANDELSBERATER *vom Menü* BERATER, *oder drücken Sie die (F5)-Taste.* Auf dieser Anzeige sehen Sie, daß die Erforschung neuer Entdeckungen zur Zeit fünf Runden dauert. Je mehr Becher Sie pro Runde produzieren, desto schneller machen Sie Entdeckungen. *Klicken Sie OK an, um das* HANDELSBERATER*-Fenster zu schließen.*

Wie Sie am STATUS sehen können, sind 20 Jahre Spielzeit vergangen. (Beim Schwierigkeitsgrad HÄUPTLING dauern Runden zu Beginn je 20 Jahre. Im Verlauf des Spiels werden die Runden kürzer, zuerst zehn Jahre per Runde, dann fünf, zwei und schließlich ein Jahr pro Runde). Am Anfang der nächsten Runde werden Sie aufgefordert, den ersten Zivilisationsfortschritt zu wählen, den Sie erforschen wollen.

Die Menge des Handels, die Steuern, Luxusartikeln und der Wissenschaft zugeordnet ist, kann zu einem gewissen Grad geändert werden, um Ihren Anforderungen zu entsprechen. *Wählen Sie* STEUERSATZ *vom Menü* KÖNIGREICH. Wie Sie sehen, befinden sich drei Regler im STEUERSATZ-Fenster, mit denen Sie die prozentualen Anteile der drei Handelselemente festlegen. Wenn Sie einen Regler nach links oder rechts bewegen, senken oder erhöhen Sie den Prozentsatz des Handels, der diesem Element zugeordnet ist, und verändern automatisch den Anteil der anderen Elemente, so daß der Gesamtsatz immer 100 Prozent beträgt.

Im Gegensatz zu **Civilization** und **CivNet** bestimmt **Civilization II** einen maximalen Prozentsatz des Handels, der den Steuern, Luxusartikeln und der Wissenschaft zugeordnet werden kann. Dieser hängt von der Regierungsform Ihrer Zivilisation ab. Sie starten das Spiel als Despotie, wo einem Handelselement maximal 60 Prozent zugeordnet werden können. Die Standardeinstellung ist 60 Prozent für Wissenschaft und 40 Prozent für Steuern. Sie sollten sich in diesem Spielstadium der Wissenschaft widmen, und das Wohlbefinden Ihrer Bürger erfordert noch keine Luxusartikel. Die Standardeinstellung ist daher in Ordnung. *Schließen Sie das STEUERSATZ-Fenster, indem Sie OK anklicken.*

WÄHRENDDESSEN, IN DER STADT...

Schauen wir uns an, was in der Stadt nach der ersten Runde geschah. *Öffnen Sie die STADTANZEIGE von Washington, indem Sie das Stadtbild auf der Karte anklicken.* Einiges hat sich getan, seit Sie Washington zuletzt angesehen haben. Als erstes zeigt der TITELBALKEN, daß Ihre Schatzkammer jetzt anstatt der ursprünglichen 50 Gold-Icons 51 enthält. Washington treibt Steuern im Wert von einer Goldmünze pro Runde ein. Da in Washington noch keine Verbesserungen unterhalten werden müssen, gelangt das Gold zur zukünftigen Verwendung in Ihre Schatzkammer.

Schauen Sie auf den NAHRUNGSMITTELSPEICHER. Er ist nicht mehr leer. Zwei Getreide-Icons befinden sich dort. Das ist die überschüssige Nahrung, die von der Stadt in der ersten Runde produziert wurde. Sie wird zur späteren Verwendung im NAHRUNGSMITTELSPEICHER gelagert.

Schauen Sie jetzt auf das PRODUKTIONSFELD. Ebenso wie der NAHRUNGSMITTELSPEICHER ist es nicht mehr leer. Die in der ersten Runde produzierten drei Schilde werden beim Bau der Kriegereinheit helfen, die zur Zeit in Produktion ist. Schließen Sie die STADTANZEIGE, indem Sie anklicken.

IHRE ERSTE EINHEIT

Bis Ihre Kriegereinheit fertiggestellt ist, haben Sie wenig zu tun. *Drücken Sie die Eingabetaste dreimal.* Dies ist nun Ihre vierte Runde, und Sie haben soeben Ihre erste Militäreinheit gebaut. Die Kriegereinheit blinkt jetzt im Stadtquadrat. Sie ist bereit, Befehle zu erhalten.

Ihre erste Militäreinheit kann zwei Dinge tun: Sie kann Ihre Stadt verteidigen. Es ist selten klug, die Stadt unverteidigt zu lassen. Dies gilt besonders dann, wenn Sie wissen, daß sich eine gegnerische Einheit in der Nähe befindet. Zu Beginn des Spiels ist die Welt jedoch spärlich bevölkert. Sie können daher das Risiko eingehen und die Einheit zur Erforschung des Geländes außerhalb des STADTRADIUS ausschicken.

Bewegen Sie die Kriegereinheit in den Westen, indem Sie auf dem Ziffernblock die (4) drücken. Eines der schwarzen unerforschten Geländequadrate erhellt sich, wenn sich die Einheit bewegt. Die meisten Einheiten können nur ein Quadrat in jede Richtung "sehen". Ihre Runde endet automatisch, wenn Ihre letzte Einheit ihre Bewegung beendet. Da sich die Krieger nur um ein Quadrat pro Runde bewegen können, ist Ihre Runde jetzt vorbei.

Ihr erster Zivilisationsfortschritt

Wir kehren gleich zur Entdeckung der Welt zurück. Jetzt ist erstmal etwas Interessanteres geschehen: Am Anfang dieser Runde verkünden Ihre Wissenschaftler, daß sie das Geheimnis der Bronzeverarbeitung entdeckt haben. Wir gratulieren Ihnen! Sie haben Ihren ersten Zivilisationsfortschritt entdeckt. Nach der ersten Meldung über die Entdeckung erscheint die ZIVILOPÄDIE. Die Zivilopädie ist eine Bildschirmenzyklopädie des Spiels. Der ZIVILOPÄDIE-Bildschirm, der nach der Entdeckung jedes Fortschritts erscheint, zeigt die Einheiten, Verbesserungen und Wunder, die Sie als Resultat des Fortschrittes bauen können, sowie die neuen Forschungsprojekte, die jetzt zur Verfügung stehen. Die Bronzeverarbeitung erlaubt Ihnen, Phalanxeinheiten und das Koloßwunder zu bauen oder die Währung zu erforschen. Sie könnten nun auch die Eisenverarbeitung erforschen, wenn Sie schon den Kriegerkodex entdeckt haben. *Schließen Sie den ZIVILOPÄDIE-Bildschirm, indem Sie EXIT* drücken.

Die Liste der Forschungsoptionen erscheint noch einmal, damit Sie den nächsten zu entdeckenden Fortschritt wählen können. Da die Bronzeverarbeitung Ihnen die Fähigkeit gegeben hat, eine gute Verteidigungseinheit zu bauen, können Sie jetzt ein Forschungsprojekt wählen, das Ihre Entdeckungsfähigkeiten verbessert. *Wählen Sie Reiten vom Menü, und klicken Sie dann OK an.*

Produktion ändern

Sie sollten nun wieder Ihre Stadt anschauen. *Öffnen Sie die Stadtanzeige von Washington, indem Sie das Bild der Stadt auf der Landkarte anklicken.* Wenn Sie das Produktionsfeld ansehen, werden Sie feststellen, daß die Stadt automatisch mit der Herstellung einer zweiten Kriegereinheit angefangen hat. Die Stadt wird ohne Unterlaß Einheiten produzieren, solange sie keine anderweitigen Befehle erhält.

Da Ihre Stadt immer noch unverteidigt ist, müssen Sie eine Einheit bauen, die Washington vor möglichen Angreifern schützt. Eine Phalanx ist eine bessere Verteidigungseinheit als Krieger, daher sollten Sie eine bauen. *Klicken sie Ändern über dem Produktionsfeld an.* Ein Menü mit der Liste der Produktionsoptionen erscheint. *Wählen Sie Phalanx, indem Sie die entsprechende Option anklicken. Klicken Sie OK an, um das Menü Produktion zu verlassen.* Das Phalanx-Icon erscheint nun über dem Produktionsfeld, um anzuzeigen, daß die Stadt eine Phalanx baut. *Klicken Sie EXIT an, um die Stadtanzeige zu schließen.*

Einen kleinen Stamm finden

Erinnern Sie sich an Ihre Kriegereinheit? Sie blinkt wieder und zeigt damit an, daß sie bereit ist, sich weiterzubewegen. *Bewegen Sie die Krieger ein Quadrat in den Westen, indem Sie die (4) auf dem Ziffernblock drücken.* Während sich die Einheit bewegt, wird das unentdeckte (schwarze) Gelände in dem Quadrat der Einheit erhellt. Beenden Sie die Runde mit der (Eingabetaste).

Wenn die Einheit wieder zu blinken beginnt (als Zeichen, daß die nächste Runde begonnen hat), bewegen Sie die Einheit in den Südwesten, indem Sie (1) auf dem Ziffernblock drücken. Und da haben wir's schon! Ihre Entdecker haben eine Hütte gefunden, die sich ein Quadrat südwestlich der derzeitigen Position der Krieger befindet. In dieser

Hütte wohnt ein kleiner Stamm. Kleine Stämme sind keine konkurrierenden Zivilisationen, sondern kleine Dörfer, deren Bewohner Ihnen wahrscheinlich helfen können.

Speichern Sie Ihr Spiel, indem Sie die Option SPIEL SPEICHERN vom Menü SPIEL wählen oder indem Sie die (STRG)-Taste gedrückt halten und (S) drücken. Als nächstes werden Sie mit dem kleinen Stamm Kontakt aufnehmen. Man kann nie wissen, was sich daraus entwickelt. Sie könnten ein Geschenk des Wissens oder Gold erhalten. Der Stamm könnte eine Söldnereinheit bilden und Ihnen beitreten, oder er könnte sich entscheiden, Ihnen zu Ehren eine neue Stadt in Ihrem Reich zu gründen. Natürlich könnte Ihr Empfang auch weniger herzlich ausfallen: Das Dorf könnte leer oder von gegnerischen Barbaren bewohnt sein. Wenn Sie das Spiel vor der Begegnung speichern, können Sie es neu laden, falls die Entdeckung des Dorfes unerfreuliche Folgen hat.

Wenn die Krieger wieder zu blinken beginnen, bewegen Sie Ihre Einheit zur Hütte. Wie bereits erwähnt, kann der Kontakt mit einem kleinen Stamm verschiedene Folgen haben. Für die Zwecke dieses Tutorials nehmen wir an, daß der kleine Stamm Ihnen Gold schenkt.

BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Setzen Sie Ihre Entdeckungen während der nächsten drei Runden fort. Bewegen Sie die Krieger zurück nach Washington, zweimal in den Osten und einmal in den Norden, so daß Sie sich rechts neben der Stadt befinden.

In dieser Runde geschehen zwei Dinge auf einmal. Erstens stellt Washington Ihre Phalanxeinheit fertig, und zweitens wächst die Bevölkerung der Stadt auf zwei Bewohner an, wie Sie an der Zahl neben dem Stadtbild sehen können. *Öffnen Sie die STADTANZEIGE von Washington.* Sie stellen fest, daß der NAHRUNGSMITTELSPEICHER leer ist. In der nächsten Runde wird er sich wieder füllen, bis genug Getreide für das nächste Bevölkerungswachstum angesammelt ist.

Der BEVÖLKERUNGSPLAN enthält jetzt zwei Bürger. Auf der RESSOURCENKARTE können Sie den neuen Bürger sehen, der bereits an der Produktion von Ressourcen arbeitet. Dieser Bürger erzeugt zwei Getreide und ein Schild in einem der Grasland-Schild-Quadrate im Norden. Das ist so in Ordnung - lassen Sie daher den Bürger dort.

Es ist jetzt wieder an der Zeit, die Produktion zu ändern. So früh im Spiel ist eine Verteidigungseinheit völlig ausreichend zum Schutz der Stadt. *Klicken Sie ÄNDERN an, und wählen Sie Siedler vom Menü PRODUKTION.* Sie sollten jetzt an die nächste Priorität denken: Wachstum. Um Ihre Zivilisation zu vergrößern, müssen Sie weitere Städte bauen, und dafür brauchen Sie Siedler. *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

Im Menü PRODUKTION sehen Sie, daß Washington zehn Runden braucht, um eine Siedlereinheit zu produzieren. Sie können dies mit der Kriegereinheit etwas beschleunigen. Nachdem die STADTEINHEIT geschlossen ist, sollten die Krieger blinken. *Bewegen Sie die Kriegereinheit in die Stadt, und öffnen Sie erneut die STADTANZEIGE.* Im mittleren Abschnitt der STADTANZEIGE sollten Sie zwei Icons sehen: eine Phalanxeinheit und eine Kriegereinheit. *Klicken sie das Krieger-Icon an. Wählen Sie vom Optionsmenü AUFLÖSEN, und klicken Sie OK an. Schauen Sie jetzt auf das PRODUKTIONSFELD.* Fünf Schilde erscheinen, sobald die Kriegereinheit aufgelöst wird. Wenn Sie in einer Ihrer Städte eine Einheit auflösen, erhält das aktuelle Produktionsprojekt die Hälfte ihrer ursprünglichen Kosten. *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

Nun blinkt die Phalanx auf der Karte. Zum Schutz der Stadt muß die Phalanx in Washington bleiben. Einheiten bieten den besten Schutz, wenn sie befestigt sind. *Befestigen Sie die Phalanx, indem Sie* BEFESTIGEN *vom Menü* BEFEHLE *wählen oder die (F)-Taste drücken.* Befestigte Einheiten bleiben in ihrer Verteidigungsposition, bis Sie sie neu aktivieren. Vorläufig lassen Sie die Phalanx, wo sie ist, um Washington zu bewachen.

IN DER ZWISCHENZEIT

Da Sie so wenige Einheiten und Städte haben, gibt es zu Beginn des Spiels oft Pausen, in denen Sie keine Handlungen durchführen müssen. *Nach der Befestigung der Phalanx drücken Sie die (Eingabetaste) dreimal.* Nun haben Ihre weisen Männer das Reiten entdeckt. Neben der Erforschung neuer Fortschritte erlaubt Ihnen das Reiten auch, Reiter zu bauen. Diese flinken Militäreinheiten eignen sich hervorragend zum Entdecken.

Wählen Sie Gesetzkodex als nächsten Fortschritt, der erforscht werden soll. Für die Zwecke dieses Tutorials ist die Entwicklung des Handels unser nächstes Ziel. Dazu müssen Sie sowohl den Gesetzkodex als auch die Währung erforschen. Der Gesetzkodex führt auch zur Monarchie, einer fortgeschritteneren Regierungsform, die Ihnen helfen wird, Ihre Produktivität zu erhöhen. *Drücken Sie (Eingabe) noch einige Male.*

Nach etwa sechs Runden erfahren Sie, daß Washington den Bau der Siedlereinheit beendet hat. Wählen Sie die Option ZOOM ZUR STADT im Benachrichtigungsmenü, um die STADTANZEIGE zu öffnen. Ändern Sie dann die Produktion, damit Washington eine Reitereinheit baut. Die Reiter verwenden Sie später, um weitere Entdeckungen zu machen.

Sie werden feststellen, daß die Bevölkerung von Washington wieder aus nur einem Bürger besteht, da Siedlereinheiten Bürger sind, die die Stadt verlassen, um das Gelände in der Umgebung zu verbessern oder eine neue Stadt zu gründen. Eines der drei Schilde, das die Stadt produziert, wird zum Unterhalt verwendet. In der Despotie benötigen Einheiten, deren Anzahl die der Stadtbevölkerung übertrifft, einen Schild pro Runde als Unterhaltskosten. Im Moment haben Sie zwei Einheiten, aber nur einen Bürger. Der NAHRUNGSMITTELSPEICHER zeigt, daß die Bevölkerung bald wieder wachsen wird. Daher besteht diese Situation nur vorübergehend. *Schließen Sie die* STADTANZEIGE.

IHR REICH ERWEITERN

Jetzt sollte Ihr Reich erweitert werden. *Bewegen Sie Ihre Siedler direkt in den Westen, bis sie die Küste erreichen, und dann ein Quadrat nach Südwesten. Verwenden Sie den Befehl* STADT BAUEN, *oder drücken Sie (B), um eine neue Stadt zu bauen.* Sie können der Stadt einen beliebigen Namen geben. Wir nennen sie "New York."

Wenn sich die STADTANZEIGE von New York öffnet, werden Sie einige Unterschiede zu der ersten Stadtanzeige von Washington bemerken. Obwohl New York die gleiche Menge von Nahrungsmitteln herstellt wie Washington es tat, ist die Produktion von Rohstoffen und Handelsgütern bedeutend niedriger, da es zur Zeit keine besondere Ressourcen wie Wale im STADTRADIUS von New York gibt. Dies bringt uns zu einer anderen Kuriosität: Nicht der ganze STADTRADIUS von New York ist sichtbar, da es in der Nähe noch unentdecktes Gelände gibt. Damit die Stadt den gesamten STADTRADIUS nutzen kann, muß das benachbarte

Gelände entdeckt werden. Sie sollten dies so bald wie möglich tun, da Sie niemals wissen, welche nützlichen Ressourcen im Dunkeln versteckt sind.

New York produziert gerade eine Phalanx. Da diese Stadt ebenfalls geschützt werden muß, ist eine Phalanx ideal. *Schließen Sie die* STADTANZEIGE.

Nach einigen Runden ist die Reitereinheit in Washington fertiggestellt. *Wenn die Reitereinheit erscheint, öffnen Sie die* STADTANZEIGE *von Washington, und klicken Sie* ÄNDERN *an.* Da Sie vorläufig genug Einheiten haben und noch nicht in der Lage sind, die Unterhaltskosten für Kasernen zu tragen, bauen wir nun Ihr erstes Weltwunder. *Wählen Sie Koloß vom Menü* PRODUKTION, *und schließen Sie die* STADTANZEIGE.

In der Zwischenzeit sollten wir das versteckte Gelände in der Nähe von New York entdecken. *Bewegen Sie Ihre Reiter in den Westen nach New York.* Sie werden feststellen, daß die Reiter sich doppelt so schnell wie die bisher verwendeten Einheiten bewegen. Deswegen eignen sie sich so gut für Entdeckungen.

Während Sie sich nach New York bewegen, machen Ihre weisen Männer eine weitere Entdeckung: Gesetzkodex. *Wenn Sie zur Wahl der nächsten Entdeckung aufgefordert werden, entscheiden Sie sich für Währung.*

Bewegen Sie Ihre Reiter während der nächsten zwei Runden nach Südwesten. In der Mitte der Bewegung während der zweiten Runde sollten die Reiter die Küste etwas südlich von New York erreicht und einige neue Geländequadrate entdeckt haben. In einem der Quadrate befindet sich ein Wal. (Erinnern Sie sich, wie produktiv dies in Washington war?) Vielleicht befindet er sich im STADTRADIUS von New York...

Öffnen Sie die STADTANZEIGE *von New York.* Der gesamte STADTRADIUS ist jetzt sichtbar, und Sie haben Glück! Das Walquadrat befindet sich innerhalb des STADTRADIUS. *Klicken Sie das Graslandquadrat im Nordosten der Stadt an, um Ihren Arbeiter "aufzuheben". Klicken Sie das Walquadrat an, um ihn dort arbeiten zu lassen.* Sie werden feststellen, daß sich die die Ressourcenproduktion von New York deutlich erhöht. *Schließen Sie die* STADTANZEIGE.

Bewegen Sie Ihre Reiter direkt nach Osten, bis Sie den Forst an der Küste westlich von Washington erreicht haben. Sie bemerken, daß sich Ihre Einheit im Forst nur einmal bewegen kann, da in Forstquadraten zwei Bewegungspunkte erforderlich sind. Manche Geländetypen sind so unwegsam, daß sie den Einheiten mehr als einen Bewegungspunkt abverlangen. *Bewegen Sie jetzt Ihre Reiter nach Osten, bis sie zum Fluß gelangen. Dann bewegen Sie die Reiter in östlich-südöstlicher Richtung die Küste entlang.*

Wenn Ihre Reitereinheit einige Quadrate von Washington entfernt ist, wird die Phalanx in New York fertig. *Befestigen Sie die Phalanx, genau wie in Washington, und ändern Sie die Produktion in New York zu Siedlern.*

Setzen Sie Ihre Entdeckungen fort, und Ihre Reiter könnten auf einen oder zwei Stämme treffen. *Speichern Sie das Spiel wieder, und betreten Sie die Dörfer, wie Sie es das erste Mal getan haben, als Sie Kontakt mit einem kleinen Stamm aufnahmen. Starten Sie das gespeicherte Spiel erneut, wenn die Begegnung nicht zufriedenstellend verläuft.*

Eine andere Zivilisation treffen

Wenn Sie sich - wie angewiesen - entlang der Küste bewegen, werden Sie schließlich Ihre nächsten Nachbarn, die Sioux, treffen. Deren Hauptstadt, Little Bighorn, befindet sich in einiger Entfernung an der gegenüberliegenden Küste, direkt südöstlich von Washington. Sobald Sie das Sioux-Gebiet betreten, bittet der Häuptling Sitting Bull um eine Audienz mit Ihnen. *Akzeptieren Sie die Einladung von Sitting Bull, indem Sie OK anklicken.*

Gute Kommunikation mit Ihren Nachbarn ist für Ihren Erfolg lebensnotwendig. Früh im Spiel sollten Sie alles in Ihrer Macht stehende unternehmen, um sicherzustellen, daß Sie mit benachbarten Zivilisationen gut auskommen. Dadurch schützen Sie sich vor Angriffen und gelangen möglicherweise sogar zum gewinnbringenden Austausch von Geld und Informationen. Sie können die Einstellung Ihres Gegners Ihnen gegenüber erkennen, wenn Sie zum ersten Mal Kontakt miteinander aufnehmen. Die Anführer der Rivalen stützen sich bei der Einschätzung Ihrer Persönlichkeit auf Ihr Verhalten in der Vergangenheit anderen Zivilisationen gegenüber. Da dies Ihre erste Berührung mit einer anderen Zivilisation ist, sollte Sitting Bull bei Ihrem ersten Treffen eine relativ gute Einstellung an den Tag legen (mindestens "herzlich").

Das wahrscheinlichste Resultat des Treffens wird das Angebot von Sitting Bull sein, Wissen auszutauschen oder einen Friedensvertrag zu schließen. *Akzeptieren Sie alle Vorschläge von Sitting Bull.* Jedes Mal, wenn Sie seinem Vorschlag zustimmen, verbessert sich die Einstellung von Sitting Bull. Das ist wichtig, denn Sie möchten in dieser Phase des Spiels Freunde gewinnen. *Wenn die Haltung von Sitting Bull besonders gut ("enthusiastisch" oder "anbetend") ist, unterbreiten Sie den Vorschlag eines permanenten strategischen Bündnisses mit den Sioux.* Ein permanentes Bündnis ist besser als ein Vertrag, da es beiden Zivilisationen erlaubt, sich frei durch das Gebiet des Partners zu bewegen. *Egal, ob das Bündnis angenommen oder abgelehnt wird, beenden Sie das Treffen, indem Sie Diese Diskussion Als Beendet ansehen wählen und dann OK anklicken. Wenn das Bündnis abgelehnt wurde, bewegen Sie die Reiter so schnell wie möglich aus Little Bighorn, um eine Verletzung des Friedensvertrags zu vermeiden.* Wenn Sie im Ruf stehen, Friedensverträge zu verletzen, werden Ihre Gegner in Zukunft weniger geneigt sein, Verträge mit Ihnen einzugehen.

Sitting Bull

Nach diesem Treffen haben Sie (vorläufig) einen Freund gewonnen und wahrscheinlich ein oder zwei kostenlose Zivilisationsfortschritte als Resultat des Technologieaustauschs mit den Sioux erhalten. Nach dem ersten Kontakt können Sie jederzeit Verbindung zu Sitting Bull aufnehmen, indem Sie die Option Außenminister vom Menü Berater und die Sioux wählen. Sitting Bull kann sich ebenfalls jederzeit bei Ihnen melden. Sie sollten den Kontakt jedoch nicht zu oft aufnehmen, da die gegnerischen Anführer schnell genug von den Unterbrechungen haben.

Wenn die Sioux sich während des Tutorials noch einmal mit Ihnen in Verbindung setzen, stimmen Sie ihren Wünschen zu. Während des Tutorialspiels möchten Sie die Sioux zufriedenstellen, damit sie Sie nicht angreifen. Im eigentlichen Spiel entscheiden Sie selbst, wie Sie auf die Wünsche eines Gegners reagieren.

DAS GELÄNDE VERBESSERN

Setzen Sie Ihre Entdeckungen mit Ihren Reitern im Nordosten von Little Bighorn fort. Vermeiden Sie den STADTRADIUS *von Little Bighorn, um eine Verletzung des Friedensvertrages zu verhindern.*

Einige Runden später entdecken Ihre weisen Männer den Handel. *Wählen Sie Zeremonielles Begräbnis als Ihren nächsten Fortschritt. Wenn Sie bereits Zeremonielles Begräbnis (als Resultat des Wissenaustauschs mit den Sioux) haben, wählen Sie Monarchie.*

Einige Runden später beendet New York den Bau der Siedlereinheit. *Öffnen Sie die* STADTANZEIGE, *und klicken Sie* ÄNDERN *an.* Das Menü PRODUKTION enthält nun zusätzliche Optionen: die Entdeckung des Gesetzkodex erlaubt das Bauen eines Gerichtshofes, und die Entdeckung des Handels erlaubt das Bauen von Karawaneneinheiten. *Wählen Sie Karawane, und schließen Sie die* STADTANZEIGE.

Wenn die Siedlereinheit aktiv wird, bewegen Sie sie ein Quadrat in den Nordosten von New York, zum Grasland-Schild-Quadrat (drücken Sie dazu die (9) auf dem Ziffernblock). Während der nächsten Runden setzen Sie Ihre Entdeckungen mit den Reitern fort, überspringen jedoch die Siedlerrunden, indem Sie die (Leertaste) drücken. Wiederholen Sie dies, bis sich die Bevölkerung von New York auf zwei erhöht hat. Sobald das geschieht, öffnen sie die STADTANZEIGE *von New York*

Auf der RESSOURCENKARTE von New York sehen Sie, daß das Grasland-Schild-Quadrat nordöstlich der Stadt zur Zeit ein Schild und zwei Getreide erzeugt. Das ist nicht schlecht, aber Sie können Ihre Siedlereinheit verwenden, um die Produktion in diesem Geländequadrat zu verbessern. *Schließen Sie die* STADTANZEIGE. *Wenn die Siedler aktiv werden, wählen Sie* STRASSE BAUEN *vom Menü* BEFEHLE, *oder drücken Sie die (R)-Taste.* Während der nächsten Runden sind die Siedler damit beschäftigt, eine Straße zu bauen. Wenn die Siedler wieder aktiv werden, sehen Sie auf der Karte eine Straße von New York nach Nordosten. *Öffnen sie erneut die* STADTANZEIGE *von New York, und schauen Sie auf die RESSOURCENKARTE.* Nach dem Bau der Straße produziert das gleiche Grasland-Schild-Quadrat jetzt zusätzlich auch ein Handelsgut-Icon. Außerdem erhöhen Straßen die Bewegungsgeschwindigkeit: Einheiten verwenden nur ein Drittel eines Bewegungspunktes, um sich entlang einer Straße zu bewegen, ganz egal, um welches Gelände es sich handelt.

Schließen Sie die STADTANZEIGE. Sie mögen es kaum für möglich halten, aber das Gelände kann noch weiter verbessert werden. *Wenn die Siedler wieder aktiv werden, wählen Sie* BEWÄSSERUNG BAUEN *vom Menü* BEFEHLE, *oder drücken Sie die (I)-Taste.*

Das Bauen von Bewässerungsanlagen dauert etwas länger als der Straßenbau. Während Sie warten, bis die Siedler ihre Aufgabe erfüllen, entdecken Sie einen weiteren Zivilisationsfortschritt. *Wenn Sie gerade das Zeremonielle Begräbnis entdeckt haben, wählen Sie die Monarchie als Ihren nächsten Fortschritt. Wenn Sie gerade die Monarchie entdeckt haben, wählen Sie Schreiben als Ihren nächsten Fortschritt. Wählen Sie* NOCH NICHT... , *wenn Ihnen die Gelegenheit gegeben wird, eine Revolution zu beginnen, um die Regierungsform zu ändern.*

Einige Runden später haben die Siedler ihr Bewässerungsprojekt beendet, und das Gelände erscheint markiert, damit Sie wissen, daß es bewässert ist. Öffnen Sie die STADTANZEIGE für New York. Sie stellen fest, daß die Ressourcenproduktion sich durch die Bewässerung nicht geändert hat. Normalerweise wäre dies der Fall: die Bewässerung erhöht die Getreideproduktion im Grasland um ein Bild. Unter der Despotie, Ihrem derzeitigen Regierungssystem, wird jedoch die Produktion von jedem Geländequadrat, das drei oder mehr Ressourcen eines beliebigen Typs erzeugt, um Eins reduziert. Statt der drei Getreide produziert das Quadrat immer noch zwei. Dies zeigt die Nachteile der Despotie und erklärt, warum Sie die Monarchie entdecken sollten, unter der solche Strafen nicht existieren. Schließen Sie die STADTANZEIGE.

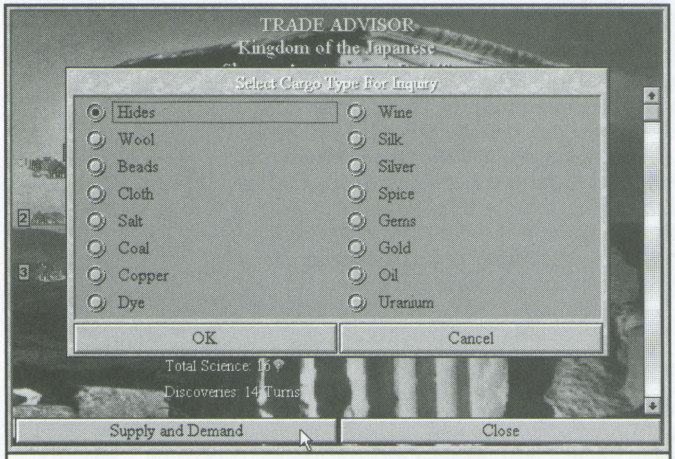
Während Sie warten, bis der nächste Fortschritt entdeckt wird, verwenden Sie die Siedlereinheit, um eine Straße zwischen New York und Washington zu bauen. Setzen Sie das fort, bis Sie die zwei Städte miteinander verbunden haben. Dies wird die schnelle Reise zwischen Ihren Städten ermöglichen. *Nach dem Straßenbau verwenden Sie die Siedler, um das Gelände um Washington zu verbessern.*

EINE HANDELSROUTE ÖFFNEN

Kurz nachdem Sie mit dem Straßenbau zwischen den beiden Städten begonnen haben, ist die Karawane in New York fertiggestellt. Verwenden Sie diese Karawane, um eine Handelsroute zwischen New York und Little Bighorn zu öffnen. Handelsrouten erhöhen die Menge des Handelsgüter sowohl in der Heimat- als auch in der Zielstadt. Zusätzlich geben Handelsrouten in ihrer ersten Runde der Heimatstadt einen Bargeld- und Wissenschaftsbonus. Jede Stadt kann bis zu drei verschiedene Handelsrouten unterhalten.

Nachdem Sie von der Fertigstellung der Karawane erfahren, erscheint eine Liste der Handelsgüter, die der Karawane zur Verfügung stehen. *Klicken Sie ANGEBOT UND NACHFRAGE an. Sie sehen, welche Städte mit welchen Waren handeln. Überprüfen Sie die Nachfrage von Little Bighorn und die angebotenen Waren von New York. Schließen Sie das Fenster, indem Sie OK anklicken. Wenn eine von Little Bighorn gewünschten Ware auf Ihrer Liste erscheint, wählen Sie das Produkt, und klicken Sie OK an. Wenn nicht, wählen Sie ein beliebiges Produkt und klicken dann OK an.* Unabhängig von den transportierten Waren bringt die Karawane Ihnen auf jeden Fall Handelserhöhung, Bargeld- und Wissenschaftsbonus ein, aber der Bargeld- und Wissenschaftsbonus ist größer, wenn Sie die von der Zielstadt gewünschten Handelsgüter liefern können. *Bestätigen Sie Ihre Wahl, indem Sie BESTÄTIGEN UND ZOOM anklicken. Wenn die STADTANZEIGE von New York erscheint, ändern Sie die Produktion der Stadt zum Marktplatz.* Die Marktplatz-Verbesserung erhöht sowohl die Steuereinnahmen als auch die Luxusartikelproduktion in New York.

Sobald die Karawane aktiv wird, bewegen Sie sie in Richtung Washington. Es dauert eine Weile, bevor Sie Little Bighorn erreichen, da sich die Karawane mit einer Geschwindigkeit von einem Quadrat pro Runde bewegt. Die Reise lohnt sich aber. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto größer wird Ihr Bargeld- und Wissenschaftsbonus.



Mögliche Waren für den Transport durch Karawanen

Auf dem Weg nach Washington entdecken Sie einen weiteren Zivilisationsfortschritt. (Monarchie oder, wenn Sie schon einen Schritt weiter sind, Schreiben). *Rufen Sie die Revolution noch nicht aus. Wählen Sie Ihren nächsten Fortschritt: Schreiben (wenn Sie es noch nicht haben) oder Landkarten herstellen.* Die Monarchie wird gleich erklärt. Sie entdecken einen weiteren Fortschritt, bevor Ihre Karawane Little Bighorn erreicht. *Wählen Sie dieses Mal Landkarte herstellen (wenn Sie es noch nicht haben) oder den Kriegerkodex.*

Auf Ihrer Handelsroute erreicht Ihre Karawane inzwischen Washington. *Bewegen Sie die Karawane in die Stadt.* Wenn die Karawane Washington betritt, erscheint eine Liste von Optionen. Sie können eine Handelsroute mit Washington öffnen (was Sie nicht tun wollen). Sie haben auch die Option Beim Bauen des Wunders Helfen. (Wie Sie sich erinnern, baut Washington immer noch den Koloß) Wenn Sie diese Option wählen, wird die Karawane aufgelöst, und die 60 Schilde werden dem Koloßbau zugeteilt. Dies ist eine ausgezeichnete Methode zur Beschleunigung des langwierigen Baus der Weltwunder. Im Moment ist es jedoch Ihr Ziel, eine Handelsroute mit Little Bighorn einzurichten. *Wählen Sie Weiterbewegen, und klicken Sie OK an.*

Setzen Sie die Bewegung der Karawane fort, bis Sie Little Bighorn erreichen, und bewegen Sie dann die Einheit in die Stadt. Wählen Sie Handelsroute Öffnen vom Menü. Sie haben jetzt Ihre erste Handelsroute eingerichtet. Eine Nachricht erscheint, um Ihnen mitzuteilen, wieviel Geld Sie als sofortigen Bonus erhalten. Die gleiche Anzahl von Bechern wird Ihrem aktuellen Forschungsprojekt zugeteilt. *Öffnen Sie die Stadtanzeige von New York.* Sie sehen, daß die Handelsroute jetzt im unteren mittleren Teil der Stadtanzeige steht und daß sich die Pfeilproduktion von New York aufgrund der Handelsroute erhöht hat.

REGIERUNGSFORM ÄNDERN

Sie haben jetzt eine kleine, aber blühende Zivilisation eingerichtet. Es geht Ihnen gut, aber es könnte Ihnen besser gehen. Als letztes lernen Sie in diesem Tutorial daher, wie Sie Ihre Zivilisation verbessern, indem Sie Ihre Regierungsform ändern.

Öffnen Sie die STADTANZEIGE von New York. Sie stellen fest, daß die Stadt zur Zeit sechs Getreide, fünf Pfeile und vier Schilde produziert (wir nehmen an, daß die Handelsroute mit Little Bighorn einen Pfeil generiert. Ihre tatsächliche Anzahl von Pfeilen kann anders aussehen). *Schließen Sie die STADTANZEIGE.*

Jetzt ist es an der Zeit, die Regierung zu wechseln. *Wählen Sie die Option REVOLUTION! vom Menü KÖNIGREICH, und bestätigen Sie Ihre Wahl, die Regierung zu stürzen.* Nach wenigen Runden erscheint ein Menü der zur Zeit verfügbaren Regierungssysteme. *Wählen Sie MONARCHIE, und klicken Sie dann OK an.* Ihre Zivilisation wird jetzt von einer Monarchie regiert. Das STEUERSATZ-Fenster erscheint, damit Sie die Verteilung des Handels auf Steuern, Luxusartikel und Wissenschaft neu festlegen. Sie können jedem Handelselement höchstens 70 Prozent zuteilen. *Setzen Sie Wissenschaft auf 70 Prozent, und schließen Sie das Fenster.* Jetzt können Sie schneller Entdeckungen machen.

Und wie wirkt sich die Regierungsänderung aus? *Öffnen Sie die STADTANZEIGE von New York.* Schauen Sie sich die Produktionsänderungen an. Die Getreideproduktion der Stadt hat sich von sechs auf acht erhöht. Das Grasland-Schild-Quadrat, das Sie bewässert haben, erzeugt jetzt drei statt zwei Getreide. Das andere Getreide kommt vom Stadtquadrat (es wird beim Bau der Stadt automatisch bewässert). Auch der Handel ist nach dem Regierungswechsel gestiegen. Das Walquadrat erzeugt einen zusätzlichen Pfeil. Dies führt zur Erhöhung der Anzahl der Becher von drei auf vier. Die Schildproduktion ist gleich geblieben, da die Geländequadrate um New York zur Zeit nicht mehr als zwei Schilde produzieren können. Wenn Sie die STADTANZEIGE von Washington ansehen, finden Sie auch dort ähnliche Erhöhungen.

ENDE

Das war das Tutorial. Sie sollten jetzt mit den Grundlagen von **Civilization II** vertraut sein. Sie können das Tutorialspiel fortsetzen oder ein neues Spiel auf einer vom Computer erstellten Welt starten. Beim Lernen des Spiels haben Sie nur die Oberfläche gestreift. Stützen Sie sich bei der Bewältigung neuer Konzepte im Verlauf des Spiels auf den Rest des Handbuchs und die Bildschirm-ZIVILOPÄDIE.

Viel Spaß und viel Glück! Möge Ihre Herrschaft lang und fruchtbar sein.

EIN SPIEL EINSTELLEN

Vor dem Spielen von **Civilization II** muß man die Spielumstände wählen. Dazu gehören die Zahl und Standorte (Ausgangspunkte) Ihrer Gegner und die Wahl der Umweltparameter und der physikalischen Parameter der Welt, die Sie erforschen werden.

IHRE ERSTE ENTSCHEIDUNG

Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie das Civilization II-Icon an. Nach der Initialisierung des Spiels beginnt die Titelsequenz (wenn sie installiert wurde). Sie können sie ganz abspielen oder eine beliebige Taste drücken, um sie zu beenden. Das Einstellen des Spiels bedeutet, auf einer Reihe von Optionsbildschirmen einfache Entscheidungen zu treffen. Auf dem ersten Bildschirm wählen Sie unter anderem, ob Sie ein neues Spiel starten oder ein vorheriges Spiel fortsetzen wollen. Die Optionen werden im folgenden erklärt. Nachdem Sie eine Option gewählt haben, klicken Sie OK an, um die Einstellungen fortzusetzen.

Ein neues Spiel starten: Beginnen Sie ein ganz neues Spiel. Die Wahl dieser Option bedeutet, daß Sie durch die Vorspieloptionen-Bildschirme gehen, die unten beschrieben werden.

Mit vorbereiteter Welt starten: Spielen Sie auf einer maßgeschneiderten Landkarte des **CivMaps**-Dienstprogramms. Das aktuelle Verzeichnis aller gespeicherten Karten erscheint in einem Dialogfeld. Wählen Sie, welche Karte Sie laden wollen. Sie können das Verzeichnis wechseln, um anderweitig gespeicherte Karten zu finden.

Welt maßschneidern: Erstellen Sie Ihre eigene Welt mit allen Einzelheiten wie Landform, Klima und geologischem Alter. Wenn Sie diese Option wählen, sehen Sie alle Setup-Bildschirme, nicht nur die wichtigsten.

Szenario beginnen: Wählen Sie diese Option, um ein vorgegebenes historisches Szenario zu laden. In einem Dialogfenster sehen Sie alle verfügbaren Spiele. Sie können wählen, auf wessen Seite Sie spielen wollen.

Ein gespeichertes Spiel laden: Setzten Sie ein bereits gespeichertes Spiel fort. Im Dialogfeld erscheinen alle in diesem Verzeichnis gespeicherten Spiele. Wählen Sie, welches Spiel Sie laden möchten. Sie können das Verzeichnis wechseln, um anderweitig gespeicherte Spiele zu finden.

Ruhmeshalle ansehen: Sehen Sie eine Bewertung anderer Eroberer und Despoten.

Verwenden Sie die OK-Schaltfläche, um Ihre Wahl zu bestätigen, oder EXIT, um Civilization II abzubrechen.

SPIELEINSTELLUNGEN MASSSCHNEIDERN

Diese Optionsbildschirme reichen von Entscheidungen mit weltweiten Konsequenzen bis zur Wahl des Namens Ihres Stammesanführers. Wenn Sie zu irgendeinem Zeitpunkt einen früheren Parameter ändern wollen (Sie wollen plötzlich wissen, wie ein Dschungelplanet aussehen würde, aber Sie haben diesen Bildschirm bereits beendet), klicken Sie EXIT auf jedem Bildschirm an, um zum vorherigen Bildschirm "zurückzublättern", damit Sie eine andere Wahl treffen können. Wenn Sie mit Ihren getroffenen Wahlen zufrieden sind, klicken Sie OK an, um mit dem nächsten Bildschirm fortzufahren. Wenn Sie sich überraschen lassen wollen, können Sie WILLKÜRLICH anklicken, damit das Spiel einen Parameter für Sie wählt.

DIE GRÖSSE DER WELT BESTIMMEN

Die gewählte Größe der Karte bestimmt, wie groß das Gebiet ist und wie lange es dauert, dieses Spiel zu spielen.

Klein: Diese Karte führt zu kurzen, äußerst intensiven Spielen. Die Stämme finden einander schnell.

Normal: Dies ist die Standardkarte.

Groß: Zur Erforschung und Nutzung dieser weitläufigen Karte brauchen Sie Zeit, daher dauert das Spiel länger.

Maßgeschnitten: Wählen Sie diese Option, um die Länge und Breite Ihrer Landkarte anzugeben. Das Dialogfeld erklärt die Grenzen Ihrer Wahlmöglichkeiten.

Bestimmen: Landmasse

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Geländequadrate, die Land sind.

Klein: Diese Option gibt Ihrer Welt eine kleine Zahl von Landquadraten und eine große Zahl von Ozeanquadraten.

Normal: Diese Option gibt Ihnen eine etwa gleiche Zahl von Land- und Ozeanquadraten.

Groß: Diese Option generiert eine große Zahl von Landquadraten und eine kleine Zahl von Ozeanquadraten.

Bestimmen: Landform

Dieser Parameter bestimmt die Form der Landmassen in Ihrer Welt.

Archipel: Diese Option produziert eine verhältnismäßig große Zahl von relativ kleinen Kontinenten.

Normal: Die Wahl dieser Option gibt Ihnen eine Welt mit einer durchschnittlichen Zahl von durchschnittlich großen Kontinenten.

Kontinente: Diese Option produziert ein oder zwei große Landmassen.

Bestimmen: Klima

Dieser Parameter bestimmt die Häufigkeit, mit der bestimmte Geländetypen erscheinen.

Trocken: Die Wahl dieser Option gibt Ihrer Welt eine große Zahl von "trockenen" Geländequadraten wie Steppen und Wüsten.

Normal: Diese Option produziert in etwa gleich viele "nasse" und "trockene" Geländequadrate.

Naß: Diese Option produziert eine große Zahl von "nassen" Geländequadraten wie Grasland, Forst, und Sumpf. Sie erhöht die Zahl und Länge der Flüsse.

Bestimmen: Temperatur

Dieser Parameter bestimmt die Häufigkeit, mit der bestimmte Geländetypen erscheinen.

Kühl: Diese Option produziert eine große Zahl von polaren Geländequadraten wie Tundra und Gletscher.

Gemäßigt: Die Wahl dieser Option gibt Ihrer Welt eine durchschnittliche Zahl Quadrate von jedem Geländetyp.

Warm: Diese Option produziert eine große Zahl von tropischen Geländequadraten wie Wüste, Steppe und Dschungel.

Bestimmen: Alter

Dieser Parameter bestimmt, ob die Geländequadrate nahe beieinander liegen oder weit verstreut sind.

3 Milliarden Jahre: Diese Option produziert eine junge Welt, in der Geländequadrate nahe beieinander liegen.

4 Milliarden Jahre: Diese Option produziert eine Welt mittleren Alters, in der die Vergletscherung und Plattentektonik dazu führen, daß die Gelände abwechslungsreich sind.

5 Milliarden Jahre: Diese Option produziert eine alte Welt, in der Naturmächte und Chaos die Geländeaufteilung völlig willkürlich gestaltet haben.

Schwierigkeitsgrad

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie spielen wollen. Obwohl **Civilization II** im Ganzen gesehen nicht schwieriger ist als sein Vorgänger, gibt es neue Eigenschaften und Einstellungen, mit denen die Spieler früherer Versionen nicht vertraut sein werden (Neue Spieler brauchen sich keine Sorgen zu machen, da sie keine schlechten Angewohnheiten ablegen müssen). Wenn Sie **Civilization** mit einem bestimmte Schwierigkeitsgrad gespielt haben, empfehlen wir, Ihr erstes **Civilization II**-Spiel mit einem um eine Stufe geringeren Schwierigkeitsgrad zu beginnen.

Eine Reihe von Faktoren ändern sich dem Schwierigkeitsgrad entsprechend, darunter die allgemeine Unzufriedenheit unter Ihren Bürgern, die durchschnittliche Zahl der Barbareneinheiten bei Überraschungsangriffen, die Geschwindigkeit des technologischen Fortschritts und die Gesamtzahl der Runden in diesem Spiel.

Häuptling: Dieses leichteste Niveau empfehlen wir unseren Neulingen. Das Programm gibt dem Spieler Entscheidungshilfen.

Kriegsherr: Bei diesem Spielniveau dauert das Erreichen der Zivilisationsfortschritte länger. Kriegsherren sind gelegentliche Spieler, die sich nicht zu sehr anstrengen wollen.

Prinz: Bei diesem Schwierigkeitsgrad kommen die Fortschritte viel langsamer. Sie brauchen einige Erfahrung und Fertigkeit, um zu gewinnen.

König: Erfahrene und qualifizierte Spieler spielen oft auf diesem Niveau, wo die langsame Geschwindigkeit der Fortschritte und der brodelnde Aufruhr der Bürger eine echte Herausforderung bieten.

Herrscher: Dieses Niveau ist für alle, die gerne verlieren. Ihre Gegner halten sich nicht mehr zurück, und wenn Sie gewinnen wollen, dann müssen Sie es sich *verdienen.*

Gottheit: Die größte **Civilization**-Herausforderung für alle, die meinen, Sie können gewinnen. Sie müssen eine virtuose Leistung zeigen, um auf diesem Niveau zu überleben. Und es ist tatsächlich möglich, zu gewinnen - manchmal. Viel Glück!

Niveau der Konkurrenz

Wählen Sie zwischen drei und sieben Zivilisationen in der Welt. Mehr Gegner bedeuten nicht unbedingt auch mehr Gefahr, obwohl mehr Gegner frühere Kontakte und ein erhöhtes Kriegsrisiko mit sich bringen. Natürlich kann der Kontakt mit anderen Zivilisationen auch Gelegenheiten für Handel, Bündnisse und die Kriegsbeute bedeuten, wenn Sie siegreich sind. Je weniger Gegner Sie haben, desto länger können Sie sich friedlich erweitern und entwickeln, bevor Sie auf Gegner treffen. Barbaren gibt es allerdings immer, denn sie gelten nicht als gegnerische Zivilisation.

Ihre Zivilisation zählt als eine der Kulturen. Wenn Sie daher drei Zivilisationen wählen, haben Sie nur zwei Rivalen. Sieben Zivilisationen (Ihre und sechs andere) ist die maximale Anzahl in jedem **Civilization II**-Spiel.

Niveau der Barbaren

Eine neue Eigenschaft in **Civilization II** ist Ihre Fähigkeit, die Aggressivität der Barbareneinheiten im Spiel zu bestimmen.

Nur Dörfer: Spieler, die Barbaren wirklich nicht mögen, können diese "ideale Welt" wählen. Sie müßten diese Situation jedoch wirklich ganz ausnutzen, um die damit verbundene schwere Punktestrafe auszugleichen.

Wandernde Banden: Barbarenbanden und Piraten erscheinen gelegentlich, jedoch nur halb so häufig und in kleineren Zahlen als bei schwierigeren Spielen. Es gibt eine leichte Punktestrafe bei diesem Niveau.

Rastlose Stämme: Barbaren in gemäßigten bis zu großen Zahlen erscheinen in bestimmten Abständen. Dieser Level entspricht der "Standard"-Barbarenaktivität im Originalspiel **Civilization**. Dieses Niveau hat keinen Einfluß auf Ihren Punktestand.

Wütende Horden: Sie wollten es ja so haben! Die Welt ist voll von Barbaren, und sie erscheinen in großen Horden. Wenn Sie das überleben, erhalten Sie einen Punktebonus.

Spielregeln wählen

Die Standardoption ist Standardregeln Verwenden. Wenn Sie die Parameter des Spiels regulieren möchten, wählen Sie die Option Regeln Bestimmen, um die Art der Herausforderung zu ändern. Der Bildschirm Massgeschneiderte Eigenschaften Wählen bietet dazu verschiedene Möglichkeiten.

Vereinfachter Kampf: Wenn dieses Feld nicht angekreuzt ist, haben die Einheiten Volltreffer-und Feuerkraftpunkte. Ist das Feld jedoch angekreuzt, so endet der Kampf eindeutig— die Einheit, die gewinnt, ist unversehrt und die Einheit, die verliert, ist zerstört.

Flache Welt: Wenn dieses Feld angekreuzt ist, sind die Kartenränder die Grenzen der Welt, und Schiffe können nicht vom Ostrand der Karte zum westlichen Rand fahren.

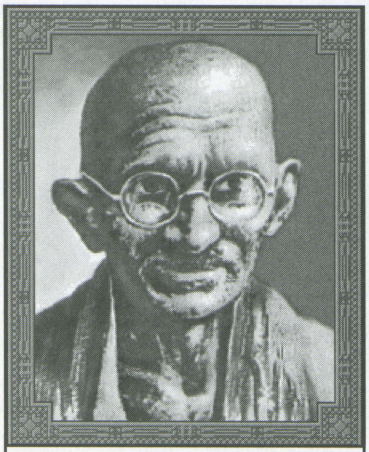
Computergegner wählen: Der Standort Ihrer ersten Einheit und die Nähe Ihrer Gegner werden normalerweise vom Computer bestimmt. Sie können Ihre Gegner aber auch selbst bestimmen. Für jede gegnerische Position stellt Ihnen ein Dialogfeld drei Stämme zur Wahl. Wählen Sie Willkürlich, wenn Sie keine Vorliebe haben. Sie können die Startstandorte für einige oder alle Gegner bestimmen, wenn Sie eine maßgeschneiderte Weltkarte erstellen. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Landkarte bestimmen**.

Beschleunigter Start: Wenn dieses Feld angekreuzt ist, können Sie das Spiel mit ein oder zwei Jahrtausenden erfolgter Entwicklung beginnen. Der Computer gründet Ihre erste Stadt (oder auch zwei), baut die ersten Einheiten und beginnt mit der Erforschung der Fortschritte - alles in Sekundenschnelle.

Gewalt (keine Raumschiffe erlaubt!): Wenn dieses Feld angekreuzt ist, kann kein Spieler Raumschiffteile bauen, und die einzige Möglichkeit, die Siegessequenz zu sehen, ist die Eroberung der Welt.

Ausgeschiedene Spieler nicht neu starten: Wenn eine Zivilisation vernichtet wird, prüft der Computer normalerweise, ob eine neue Zivilisation eingeführt werden kann, die Schilde in der Farbe der eliminierten Kultur trägt. Wenn dieses Feld angekreuzt ist, werden die Farben nicht neu verwendet, und jeder eliminierte Gegner ist eine Macht weniger in der Welt.

Klicken Sie Hilfe an, wenn Sie bei der Wahl Ihrer Option eine Erklärung brauchen.



"Mahatma" Gandhi

Ihr Geschlecht wählen

Sie können einen männlichen oder weiblichen Anführer spielen. Jede Zivilisation hat einen Standardanführer von jedem Geschlecht, und Sie können natürlich den Namen Ihres Anführers bestimmen.

Ihren Stamm wählen

Wählen Sie den Namen Ihres Stammes aus den Optionen, oder klicken Sie Bestimmen an. Das Dialogfeld **Ihren Stamm bestimmen** enthält ein Eingabefeld für die Namen des Anführers und Namen des Stammes und eine Adjektivform des Namens Ihres Stammes (für Nachrichten und Bekanntmachungen). Die Standardoption gibt Beispiele für jede Eingabe.

Titel: Wählen Sie diese Option, um die Titel einzugeben, mit denen Sie bei jeder Regierungsform angesprochen werden wollen.

Porträt: Hier erscheinen einige Porträts. Suchen Sie sich aus, welches Gesicht Sie der Welt zeigen möchten.

Wenn Sie mit Ihrer Wahlen auf jedem Bildschirm zufrieden sind, klicken Sie OK an.

Ihren Stadtstil wählen

Hier wählen Sie den Architekturstil Ihrer Stadt. Der Standardstil entspricht immer dem nationalen Ursprung Ihres Stammes.

Bronzezeitalter-Monolith: Im Stil der Reiche der Mayas und der Sumerer wachsen Ihre Stadt-Icons von einfachen Steinblöcken zu komplexen Gebilden aus riesigen Steinen.

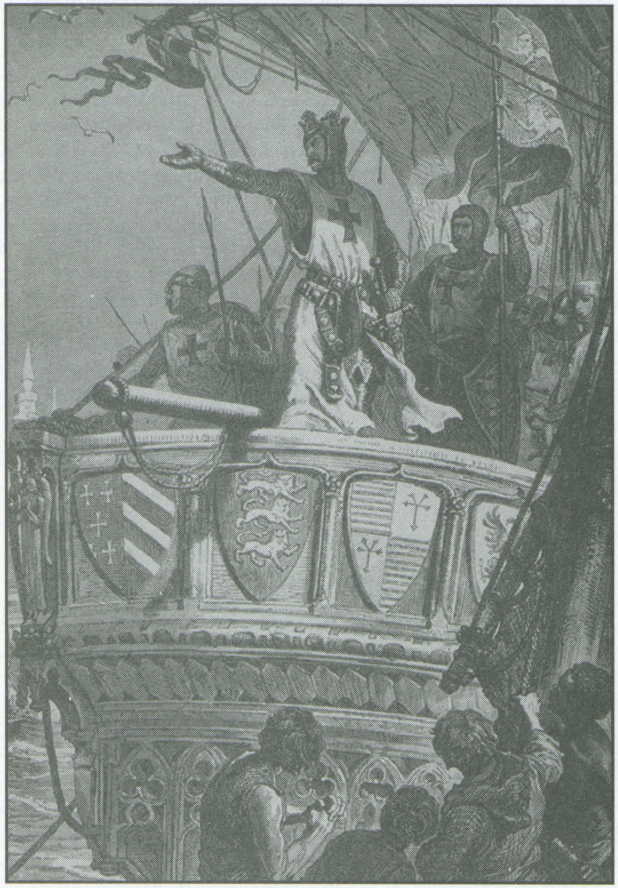
Klassisches Forum: Angelehnt an den griechischen und römischen Stil entwickeln sich Ihre Stadt-Icons von schlichten Marmorgebäuden zu glänzenden Säulenfronten.

Fernöstlicher Pavillon: Ihre Stadt-Icons wandeln sich im orientalischen Stil von roten Ziegeldächern zu aufwendigen Stufenpagoden.

Mittelalterliches Schloß: Im europäischen Stil werden Ihre Stadt-Icons von kleinen Bauernkaten zu dicht besiedelten Labyrinthen.

ACHTUNG, FERTIG, LOS!

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie OK an, damit die Zeit Ihrer Zivilisation zu laufen beginnt. Ein Bildschirm erscheint, um Sie als Anführer willkommen zu heißen und die bisherigen Errungenschaften Ihrer Kultur aufzuführen. Wenn Sie alles gelesen haben, drücken Sie eine beliebige Taste oder klicken OK an, um das Spiel zu beginnen.



UNTERSCHIEDE ZWISCHEN *CIVILIZATION* UND *CIVILIZATION II*

Wenn Sie bereits mit **Civilization** in einer der früheren Inkarnationen vertraut sind — Macintosh-, DOS-, Windows- oder Mehrspieler-Version — finden Sie eine Menge bekannter Spielmerkmale wieder. Doch der Schein trügt, denn das Spiel ist gereift und gewachsen, so daß diese neue Version wirklich völlig anders ist. Nehmen Sie sich einige Momente Zeit, um in diesem Abschnitt eine Übersicht der Änderungen zu lesen, die Sie erwarten.

DIE NEUE ERSCHEINUNG VON CIVILIZATION

So wie **Civilization** als Spiel ausgereift ist, stieg auch die Qualität der Grafiken. **Civilization II** enthält hochauflösende Grafiken, abstufbare Schriftsätze und Fenster, ganz neue Einheiten und Verbesserungen. Siedlereinheiten erscheinen nicht mehr als die wohlbekannten Planwagen-Icons. Aber die Änderungen sind wesentlich umfassender als nur der Austausch der Bilder.

Die Karte

Civilization II verwendet ein isometrisches Raster anstatt des alten quadratischen Rasters. Das bedeutet, daß jedes Quadrat (*Geländequadrat* oder einfach *Quadrat*) jetzt in Form eines Rhombus erscheint, als ob Sie es aus einem Winkel ansehen. Bewegungen erfolgen auch weiterhin entlang der Kompaßpunkte. Einige Spieler könnten sich schwer an diese Ansicht gewöhnen und sehen nicht, wo der Stadtradius beginnt und endet. Wenn Sie dazu zählen, empfehlen wir, daß Sie Landkartenraster Zeigen vom Menü Ansicht wählen oder gleichzeitig (Strg) und (G) auf der Tastatur drücken. Dadurch wird das Raster mit einem Umriß jedes einzelnen Quadrats überlagert.

Die Einheiten

Jedes Einheiten-Icon im Spiel trägt jetzt einen Schild. Die Farbe des Schilds zeigt, zu welcher Zivilisation die Einheit gehört. Wie in **Civilization** sind die barbarischen Einheiten immer rot. Die farbige Kraftleiste oben am Schild zeigt den Gesundheitszustand der Einheit an. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Neue Kampfkonzepte**. Vorläufig reicht es, wenn Sie wissen, daß Grün eine gesunde Einheit, Gelb eine leicht beschädigte und Rot eine schwer verletzte Einheit bedeutet.

Die Städte

Sie können den Architekturstil Ihrer Zivilisation wählen, wenn Sie Ihr Spiel einstellen. Wenn Ihre Städte wachsen, ändern sich dementsprechend auch ihre Icons auf der Karte, um wachsende Verstädterung und Bevölkerung widerzuspiegeln. Jedesmal, wenn Sie eine Stadt einnehmen, ändert sich deren Icon Ihrem bevorzugten Architekturstil entsprechend. Wenn Ihre Zivilisation das Zeitalter der Industrialisierung erreicht, schlägt sich Ihr neues Technologieniveau in der Architektur nieder.

Die Anzeigen

Viele Bildschirme und Anzeigen wurden überarbeitet, um die neuen Informationen übersichtlicher darzustellen und die inzwischen erhältlichen neuen Grafiken zu nutzen. Die meisten Informationen erklären sich von selbst; alle wichtigen Spielfenster sind im Kapitel **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm** erklärt.

NEUE KAMPFKONZEPTE

Spieler von Civilization waren manchmal erstaunt, daß es einer in einer gegnerischen Stadt befestigten Veteranenphalanxeinheit "glückte", eine angreifende Kriegsschiffeinheit zu zerstören. Rein rechnerisch war dies möglich, aber es überstieg dennoch das Vorstellungsvermögen. Wie konnten die Speerträger der Antike ein modernes Kriegsschiff aus Stahl zerstören? Um derart unwahrscheinliche Situationen zu vermeiden, gibt es bei **Civilization II** zwei neue Statistiken für jede Einheit: *Volltrefferpunkte* und *Feuerkraft*.

Volltrefferpunkte & Feuerkraft

Volltrefferpunkte erscheinen auf der farbigen *Kraftleiste* oben am Schild jeder Einheit. Sowohl die Länge als auch die Farbe der Kraftleiste sind wichtig. Wenn eine Einheit durch einen Angriff Volltrefferpunkte verliert, wird die Kraftleiste kürzer. Wenn eine Einheit auf zwei Drittel ihrer Kraft zurückfällt, ändert sich die Kraftleiste von Grün zu Gelb. Wenn die Volltrefferpunkte die Stärke der Einheit auf ein Drittel reduziert haben, ändert sich die Leiste von Gelb zu Rot.

Volltrefferpunkte zeigen die Ausdauer einer Einheit in Kampfsituationen an. Alte und unbewaffnete Einheiten haben in der Regel zehn Volltrefferpunkte. Einheiten mit Feuerwaffen haben 20, und Einheiten mit Stahlpanzerung haben 30. Kriegsschiffe erhalten wegen ihrer außerordentlich dicken Panzerung 40 Punkte. Eine Einheit mit 10 Volltrefferpunkten kann zehn Treffer einstecken, bevor sie zerstört wird. Dies bedeutet nicht unbedingt, daß 10 Einheiten sie jeweils einmal treffen. Einheiten haben ebenfalls eine neue Statistik, Feuerkraft. Das ist die Anzahl der Schadenspunkte, die die Einheit bei einem Volltreffer verursacht.

Diese neuen Statistiken erweitern die Kluft zwischen primitiven Technologien und modernen Waffen. Eine Musketeneinheit mit Kraftwert 3, die Speerträger mit der Stärke 2 angreift, hat eine "tatsächliche Stärke", die viel größer als 3 ist, da sie erhöhte Volltrefferpunkte (20 wegen ihrer Feuerwaffen) hat und daher doppelt so viel Schaden verkraften kann wie die Speerträger. Eine Veteranenphalanxeinheit kann zwar immer noch ein Kriegsschiff beschädigen, aber die Chance, es völlig zu zerstören, ist nun extrem gering.

Wiederherstellung

Die neuen Statistiken bringen die Notwendigkeit der *Wiederherstellung* mit sich. Wenn es im Kampf ums Ganze ging, wurden die besiegten Einheiten immer zerstört, und die siegreiche Einheit blieb unversehrt. Jetzt ist der Sieg nicht immer ohne Kosten. Eine beschädigte Einheit könnte Bewegungspunkte verlieren und ist Gegenangriffen durch weitere gegnerische Einheiten ausgesetzt. Wie können Sie wieder Ihre volle Kampfkraft erreichen?

Eine beschädigte Einheit kann sich teilweise wiederherstellen, indem sie eine *ganze* Runde überspringt (Drücken Sie die (Leertaste)). Einheiten stellen sich schneller wieder her, wenn sie während einer gesamten Runde in Städten bleiben. Wenn diese Städte über gewisse Verbesserungen verfügen, können die Einheiten sogar noch schneller heilen. *Kasernen* können Landeinheiten reparieren und behalten ihre bisherige Fähigkeit, Veteraneneinheiten zu produzieren. Die neue Stadtverbesserung *Hafenanlage* kann Schiffseinheiten reparieren, und die neue Stadtverbesserung *Flugplatz* kann Lufteinheiten reparieren - in allen drei Fällen kann die beschädigte Einheit in einer einzigen Runde wieder ihre volle Stärke erlangen.

Neue und geänderte Einheiten

Spieler haben seit der ersten Ausgabe dieses Spiels neue Einheiten für **Civilization** vorgeschlagen. Bei **Civilization II** wollten wir einen kontinuierlicheren Fortschritt der Entwicklung in den drei Typen der Bodentruppen, der einfachen Allzweckinfanterie, der schnellen Kavallerie und der schweren Artillerie. Zusätzlich gibt es mehr Entwicklungsstufen bei den Schiffen und Lufteinheiten. Moderne Einheiten erfüllen oft besondere Rollen, und mehr Einheiten haben besondere Fähigkeiten und einzigartige Eigenschaften. Schließlich gibt es für jede der alten nicht-militärischen Einheiten eine fortgeschrittene Version, daher folgen auf die Siedler die Ingenieure, auf die Diplomaten die Spione und auf die Karawanen der Frachttransport. Ingenieure arbeiten und bewegen sich doppelt so schnell wie Siedler und können Gelände mit moderner Technik *umgestalten*. Spione können normale diplomatische Missionen wirksamer als Diplomaten durchführen und haben zusätzlich neue Missionen, zum Beispiel das Vergiften des Trinkwassers oder das Deponieren von Atombomben! Frachteinheiten bewegen sich schneller als Karawanen und bringen einen höheren wirtschaftlichen Bonus für den Handel.

Diese neuen Einheiten gaben uns die Gelegenheit, einige alte Einheiten neu einzustufen. Streitwagen wurden auf einen AVB von 3/1/2 gesenkt, während die Legionen zu einem AVB von 4/2/1 stiegen. Einzelheiten zu jeder Einheit finden Sie in der ZIVILOPÄDIE.

Besondere Kampfsituationen

Der Realität entsprechende Fähigkeiten und Nachteile mancher Einheiten schlagen sich in besonderen Kampfregeln und Fähigkeiten nieder. Wenn zum Beispiel ein Schiff eine Landeinheit an der Küste bombardiert, sinkt die Feuerkraft beider Einheiten auf Eins. Dies simuliert die geringe Trefferquote bei der Küstenbombardierung. Schiffe, die einen Hafen verteidigen, haben eine auf Eins reduzierte Feuerkraft, da ihre Beweglichkeit eingeschränkt ist. Lufteinheiten erhalten beim Angriff auf Schiffe im Hafen die doppelte Feuerkraft, um die Schutzlosigkeit ihrer Ziele anzuzeigen. Der Abschnitt **Kampf** im Kapitel **Militäreinheiten** enthält Einzelheiten zu diesen Sonderregelungen.

NEUE PRODUKTIONSKONZEPTE

Wir haben die Wirtschaft im Spiel überarbeitet, um einige Lücken zu füllen und erfahrenen Moglern eine neue Herausforderung zu bieten.

Verschwendung

In den bisherigen Versionen von **Civilization** wird der Handel von der Korruption beeinflußt. Wenn ein Reich mit einer primitiven Regierungsform sich über ein weites Gebiet ausbreitet, senkt Korruption in Städten in den Randgebieten und an den Grenzen das Gesamteinkommen aus Handelsgütern. Je fortschrittlicher die Regierung und je kleiner das Land, desto geringer ist die Wirkung der Korruption.

Civilization II erweitert das Konzept der Modifizierung um eine weitere Resssource. Auch die Schildproduktion hängt nun von der Regierungsform und der Größe des Reiches ab. In Randgebieten wird ein Teil der von den Arbeitern generierten Schilde als *Verschwendung* verlorengehen.

Strafen für Produktionsänderungen

Eine Stadt kann drei verschiedene Typen von Dingen herstellen: Einheiten, Verbesserungen und Wunder. Um einige Hintertürchen zu schließen, die manche Spieler genutzt haben, führt **Civilization II** eine Strafe für die Produktionsänderung zwischen verschiedenen Typen ein (die Änderung der Stadtproduktion von Stadtmauern zu Rittern, zum Beispiel, oder von Stadtmauern zu einem Weltwunder). Die Änderung von einem Produktionstyp zu einem anderen während der Bauzeit kostet die Hälfte der bereits gesammelten Schilde. Die Änderung der Produktion innerhalb eines Typs—von einer Einheit zu einer anderen Einheit, zum Beispiel—kostet keine Strafe.

Neue und geänderte Verbesserungen

Zusätzlich zu den neuen Einheiten gibt es bei **Civilization II** auch neue Stadtverbesserungen, die den geänderten Spielkonzepten entsprechen. Das neue Konzept der Wiederherstellung, zum Beispiel (erwähnt in **Neue Kampfkonzepte**), führte zur Entwicklung von Anlagen, wo die Wiederherstellung innerhalb einer Runde stattfinden kann - Hafenanlagen reparieren Schiffe, Flugplätze reparieren Lufteinheiten, und Kasernen stellen Landeinheiten wieder her (und behalten ihre "alte" Funktion der Produktion von Veteraneneinheiten). Die neue Superhighways-Verbesserung erhöht den Handel mit den Bürgern auf Landquadraten innerhalb des Stadtradius um 50 Prozent, und die neue Supermarktverbesserung erlaubt Arbeitern auf bewässertem Land, 50 Prozent mehr Nahrungsmittel zu produzieren. Zum Ausgleich bewirkt der Eisenbahnbau jetzt nur noch eine erhöhte Schildproduktion im Gelände unter den Gleisen, anstatt die gesamten Ressourcen zu erhöhen. Einzelheiten zu den Verbesserungen finden Sie in der ZIVILOPÄDIE.

Einige klassische Stadtverbesserungen wurden ebenfalls überarbeitet, um den neuen Anforderungen des Spiels zu genügen. Kolosseen (die in **Civilization** drei Bürger zufrieden machten) machen jetzt vier Bürger zufrieden, nachdem Ihr Stamm den Elektronikfortschritt entdeckt. Dies entspricht der Wirkung des Fernsehens auf die Massen. Andererseits ist eine Kathedrale weniger wirksam (macht nur drei Bürger anstatt von vier zufrieden), nachdem Ihre Zivilisation den Kommunismus entdeckt hat. Dies entspricht dem geringeren Einfluß der organisierten Religion in der modernen Welt. Gerichtshöfe in einer Demokratie machen jetzt eine zufriedene Person glücklich, zusätzlich zur klassischen Wirkung. Unter anderen Regierungsformen machen es Gerichtshöfe nun schwieriger für Gegner, eine Stadt zu bestechen. Sie können keine Fertigungsanlage in einer Stadt bauen, die noch keine Fabrik hat. Anlagen in Städten, wo die Fabrik verkauft oder verloren wurde, erhöhen ihre Produktion um 50 Prozent (nicht 100 Prozent), bis die Fabrik wieder aufgebaut wird. Der gleiche Verlust des Bonus gilt für die Kombinationen Bank & Marktplatz und Universität &

Bibliothek. Stadtmauern sind billiger und kosten keinen Unterhalt mehr. Aquädukte sind jetzt erforderlich, sobald die Stadt mehr als acht anstatt zehn Einwohner hat. Sämtliche Einzelheiten finden Sie in den Verbesserungseinträgen in der ZIVILOPÄDIE, die Sie unbedingt lesen sollten.

NEUE GELÄNDEKONZEPTE

Die Darstellung der Quadrate als isometrische Rhomben hat keinen Einfluß auf das Spiel von **Civilization II**. Wir haben allerdings einige Geländeelemente überarbeitet und einige Spezialressourcen und Verbesserungen für die Stadtquadrate aufgenommen.

FLÜSSE

In **Civilization II** gelten Flüsse als Geländetyp. Jetzt fließen sie durch die meisten Geländetypen und erscheinen daher realistischer. Dem Nutzen der Flüsse für den Handel (besonders im Mittelalter) entsprechend kostet es für jede Einheit nur ein Drittel eines Bewegungspunktes pro Quadrat, sich am Flußufer (stromaufwärts oder stromabwärts) entlang fortzubewegen. Wenn sich ein Fluß im benachbarten Geländequadrat befindet, kann das Wasser bei geeignetem Gelände immer noch zur Bewässerung verwendet werden. Flüsse bedeuten immer noch einen Verteidigungsbonus von 50 Prozent, und Quadrate, durch die sie fließen, können immer noch zusätzlich zum Ertrag des Grundgeländes Handelsgüter produzieren.

NEUES BESONDERES GELÄNDE

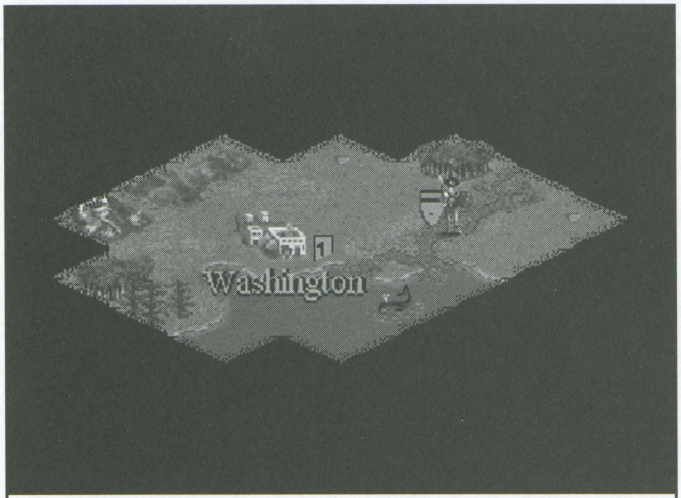
Um die Welt interessanter zu gestalten, wurden in **Civilization II** die besonderen Ressourcen neu zugeordnet. Jeder Geländetyp (mit Ausnahme des Graslandes) verfügt nun über *zwei* besondere Ressourcen, und beide haben ihre eigenen Entwicklungsbonusse. Jede besondere Ressource hat ein Icon, das oben auf dem Grundgeländequadrat erscheint. Um diese neuen Ressourcen einzuführen, wurden einige Spezial-Icons, die Sie vielleicht schon kennen, umbenannt und neu bewertet. Zum Beispiel war Öl die besondere Ressource für den Sumpf. Diese Ressource erwirtschaftete vier zusätzliche Schilde und das Nahrungsmittel-Icon, das die gewöhnlichen Sümpfe herstellen konnten. Nun erlaubt die Ressource Torf den Bürgern im Sumpf die Produktion von vier zusätzlichen Schilden. Außerdem können Sümpfe jetzt auch mit Gewürzen verbessert werden. Bürger, die in diesen Sümpfen arbeiten, produzieren vier zusätzliche Pfeile, aber keine Schilde. Die BESONDERE GELÄNDEKARTE auf dem POSTER enthält alle besonderen Geländeressource-Icons, ihre Namen und Statistiken.

Aktualisierung der Stadtquadrate

Es ist sinnvoll, die Stadtquadrate zu verbessern, um mit dem Fortschritt der Zivilisation Schritt zu halten. In Civilization II werden die Stadtquadrate automatisch von Straßen zu Eisenbahnen aufgewertet, wenn Ihr Stamm den Fortschritt der Eisenbahn entdeckt. Jetzt können sich Ihre Einheiten durch die Stadtquadrate bewegen, ohne ein Drittel eines Bewegungspunktes zu verlieren. Nachdem Sie die Kühlung entdeckt haben, wird jedes Stadtquadrat in Ihrem Reich automatisch zu Ackerland aufgewertet.

NEUE BEWEGUNGSKONZEPTE

Um die Wirkung des Flußtransports zu simulieren, der besonders wichtig für frühe Zivilisationen war, verbrauchen Landeinheiten bei der Bewegung entlang der Flußufer nur ein Drittel eines Bewegungspunktes pro Quadrat (als ob sich die Einheit auf einer Straße bewegt). Die Einheit muß dabei allerdings dem Lauf des Flusses folgen, um diesen Bonus zu erhalten. Das Springen von einer Kurve zur anderen zählt nicht. Einzelheiten sehen Sie in der Abbildung.



Nanaufnahme einer Einneit im Flußbett

Einige neue Einheiten (wie Bergtruppen, Entdecker und Partisanen) haben die Fähigkeit und die Ausrüstung, sich selbst durch das schwierigste Gelände schnell zu bewegen. Im Spiel *behandeln sie jeden Geländetyp als Straße*. Dies bedeutet, daß es nie mehr als ein Drittel eines Bewegungspunktes kostet, ein beliebiges Quadrat zu betreten—egal, um welchen Geländetyp es sich handelt oder ob Straßen existieren. Einheiten mit der Fähigkeit, alle Geländetypen als Straßen zu behandeln, können immer noch Eisenbahnen als kostenloses Transportmittel verwenden, wie jede andere Einheit.

Segelerfahrung wächst mit neuen Fortschritten. In den frühen Tagen bestand die 50%ige Gefahr, daß Ihre Triremen untergingen, wenn sie ihre Runde nicht in einem Küstenquadrat beendeten. Sobald Ihre Zivilisation das Seefahren entdeckt, ist die Kenntnis Ihrer Mannschaft über die Küstengewässer höher, so daß sie weniger schnell von Panik ergriffen wird. Daher beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß die Trireme sinkt, nur noch 25 Prozent. Sobald Sie Navigation entdecken, steigen Wissen und Selbstbewußtsein Ihrer Mannschaft weiter, und die Wahrscheinlichkeit des unerwarteten Sinkens fällt dementsprechend. (Wenn Sie das Leuchtturmwunder besitzen, besteht die Gefahr des Sinkens überhaupt nicht mehr — aber dazu erfahren Sie später im Abschnitt **Neue und verbesserte Wunder** mehr).

Teamarbeit zählt in **Civilization II**. Zwei Siedler (oder Ingenieure, wie wir gleich erklären werden), die ein Quadrat verbessern (Bewässern, Bauen von Eisenbahnen, usw.), arbeiten zusammen und beenden das Projekt daher doppelt so schnell. Sie können noch mehr Siedler oder Ingenieure auf ein schwieriges Projekt wie die Ent- und Bewässerung eines Sumpfes ansetzen. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Siedler & Ingenieure**.

Neue Befehle

Es gibt drei neue Befehle für Siedler- und Ingenieureinheiten, nachdem sie die entsprechenden Fortschritte entdeckt haben. Die neue Ingenieureinheit (die nach der Entdeckung von Sprengstoff erhältlich ist und doppelt so schnell wie eine gewöhnliche Siedlereinheit arbeitet) kann ein Gelände zu einem ganz anderen Typ UMGESTALTEN. In der Geländekarte sieht man, welchen Geländetyp die Umgestaltung ergibt.

Nachdem Sie den Funk entdeckt haben, können Siedler- oder Ingenieureinheiten in jedem Quadrat, in dem man ansonsten eine Festung bauen könnte, einen Luftstützpunkt Bauen. Ein Luftstützpunkt erlaubt das Landen und Auftanken eigener und verbündeter Flugzeuge.

Nachdem Sie Kühlung entdeckt haben, können Siedler und Ingenieure mit der Option Zu Farmland ändern Marktgärten mit hohem Ertrag einrichten.

REGIERUNGSVERBESSERUNGEN

Die Funktionen der verschiedenen Regierungsformen haben sich von Grund auf geändert. Außerdem gibt es nun eine neue Regierungsform, den Fundamentalismus, um die Wahlmöglichkeiten abzurunden. Es folgt eine kurze Beschreibung der wichtigsten Änderungen. Eine vollständige Erklärung finden Sie im Abschnitt **Regierungen**.

Monarchie hat sehr gewonnen, weil die ersten drei Einheiten jeder Stadt nun keinen Unterhalt in Schilden kosten. Sie sollten daher zur Monarchie wechseln, sobald sie zur Verfügung steht.

Kommunismus braucht ebenfalls keinen Unterhalt für die ersten drei Einheiten einer Stadt zu leisten, und die Einheiten sind doppelt wirkungsvoll bei der Erklärung des Kriegsrechts (es können daher bis zu sechs unzufriedene Bürger unterdrückt werden). Im Kommunismus gibt es keine Korruption, und alle Spionageeinheiten unter der kommunistischen Regierung gelten als Veteranen.

Republik wurde insofern verbessert, als die erste Einheit, die sich außerhalb der Stadt aufhält, keine Unruhe bewirkt. Außerdem schließt der Senat nur noch 50 Prozent der unerwünschten Friedensverträge ab.

Die wahrscheinlich wichtigste Änderung ist, daß Einheiten unter **Demokratien** und **Republiken** keine Unruhen bewirken, **wenn sie sich in einem Festungsquadrat innerhalb von drei Quadraten von einer verbündeten Stadt befinden**. Dies soll realistische Verteidigungsgrenzen erlauben.

Sie können nicht mehr die Einmischung des Senates in Ihre Außenpolitik verhindern, indem Sie einfach ablehnen, fremde Abgesandte zu treffen. Im Senat einer Republik sind jedoch 50 Prozent der Zeit die "Friedenstauben" an der Macht (in einer Demokratie müssen Sie immer mit den Friedenstauben rechnen).

Wenn Sie eine Revolution anstiften, müssen Sie die gewöhnliche Zeitspanne der Anarchie in Kauf nehmen. Nachdem das Menü erscheint, das Ihnen die Wahl einer neuen Regierungsform erlaubt, können Sie jedoch beliebig oft und sofort Ihre Regierung für den Rest dieser Runde ändern (indem Sie REVOLUTION vom Menü wählen). Dies erlaubt Ihnen, die Wirkungen verschiedener Regierungstypen zu vergleichen.

Wissenschaft-, Steuer- und Luxusartikelsätze werden jetzt von der Regierungsform beschränkt. Unter der **Despotie** kann zum Beispiel kein einziger Steuersatz höher als 60 Prozent sein. Unter einer **Monarchie** steigt der maximale Steuersatz auf 70 Prozent. Die anderen Regierungsformen erlauben bis zu 80 Prozent mit der Ausnahme der **Demokratie**, die bis zu 100 Prozent erlaubt.

NEUE KONZEPTE IN DER DIPLOMATIE

Die Diplomatie wurde in Civilization II bedeutend erweitert. Die künstliche Intelligenz wurde verbessert, so daß die gegnerischen Zivilisationen sich an Ihre Handlungen erinnern können und aus ihren Interaktionen mit Ihnen lernen können. Aus diesem Grund wurde dem Bericht Ihres Außenministers ein weiteres Thema hinzugefügt, das **Ruf** genannt wird. Um dieses Konzept zu ergänzen, gibt es feinere Abstufungen der Feindseligkeiten zwischen den Extremen von Frieden und Krieg und verschiedene neue Wege, um sich zwischen diesen Abstufungen zu bewegen. Sie befinden sich nicht im Kriegszustand mit einem Gegner, nur weil Sie keinen Friedensvertrag mit ihm abgeschlossen haben.

Nachdem Sie Kontakt zu Ihrem Rivalen aufgenommen haben, können Sie zu jeder Zeit mit ihm sprechen, indem Sie den Bericht des AUSSENMINISTERS aufrufen und die Schaltfläche ABGESANDTEN SENDEN anklicken. Sie sind nicht mehr darauf beschränkt, eine Botschaft in der Zivilisation Ihres Rivalen zu eröffnen. Ständige Gespräche machen Ihre Gegner jedoch überdrüssig, und Sie können ihre Geduld mit zu vielen Bitten erschöpfen.

RUF

Gerüchte über Ihre Verfehlungen in der Vergangenheit werden Ihnen vorauseilen! Das Brechen eines Vertrages oder Bündnisses zieht eine leichte, aber bleibende diplomatische Strafe bei allen zukünftigen Verhandlungen mit allen anderen Spielern nach sich. Je mehr Verträge Sie brechen, desto weniger werden Ihnen die anderen Spieler trauen. Wenn Sie systematisch Verträge brechen, lernen die anderen Spieler aus ihren Fehlern und werden so rücksichtslos wie Sie. Wenn Sie eine Entschuldigung für einen Vertragsbruch haben (der betreffende Rivale verwendet einen Diplomaten, um Technologie von Ihnen zu stehlen, oder ein anderer Gegner bietet Ihnen Geld an, um ein Bündnis oder einen Vertrag zu brechen), dann wird die diplomatische Strafe eliminiert oder reduziert.

Da das Halten Ihres Wortes wichtiger als friedliches Verhalten ist, ist das Ablehnen eines Friedensvertrages oder eines temporären Waffenstillstandes eine ehrenhafte Alternative. Es ist möglich, einen guten Ruf zu bewahren, während man einen Eroberungskrieg führt.

Diplomatischer Status

Neu bei Civilization II sind die neuen Status-Wahlmöglichkeiten **Waffenstillstand**, **Neutralität** und **Bündnis**. Sie liegen zwischen den klassischen **Civilization**-Polen **Frieden** und **Krieg**. Wenn Sie nicht für immer Freunde sein wollen, sondern nur Zeit brauchen, um sich neu zu gruppieren oder eine Stadt vom Rande einer Katastrophe zu retten, haben Sie jetzt die Option, einen temporären Waffenstillstand vorzuschlagen. Im Spiel dauert ein Waffenstillstand etwa 16 Runden. Er wird automatisch verlängert, wenn Tribut von einer Seite bezahlt wird. Sie werden informiert, wenn ein Waffenstillstand abgelaufen ist.

Neutralität ist der Status, den Ihre Zivilisation standardmäßig annimmt. Neutralität besteht, wenn Sie noch keinen Kontakt zu einer anderen Kultur aufgenommen haben oder wenn Sie einen Waffenstillstand oder permanenten Friedensvertrag ablehnen.

Wenn Sie ein noch näheres Verhältnis als einen einfachen Frieden haben möchten, können Sie auch ein permanentes Bündnis vorschlagen. Bei einem Bündnis können Sie die Zonen unter der Kontrolle der alliierten Zivilisation ignorieren. Dies bedeutet, daß sich Ihre Einheiten frei durch deren Gebiet und deren Einheiten frei durch Ihr Gebiet bewegen können. Nahe Einheiten Ihres Alliierten unterbrechen die Produktion in Ihren Städten nicht. Das gilt auch für Ihre Einheiten bei den Alliierten.

Friedensverträge erkennen jetzt territoriale Grenzen an. Wenn Sie sich in den Stadtradius einer gegnerischen Stadt bewegen, könnte dies als eine Verletzung Ihrer Übereinkunft angesehen und als Vorwand verwendet werden, Krieg zu erklären. Rivalen warnen Sie, wenn Sie ihr Gebiet verletzen.

Gegenspionage

Neben ihren diplomatischen Aufgaben können Botschafter auch Gegenspionage betreiben, wenn sie zu Hause sind. Diplomaten und Spione, die sich in verbündeten Städten befinden, haben eine Chance, "Diebstahlversuche von Technologien" von gegnerischen Diplomaten und Spionen zu vereiteln.

Neue und verbesserte Weltwunder

Neben dem Hinzufügen und Ausgleichen von Einheiten, Verbesserungen und Fortschritten konnten wir der Versuchung nicht widerstehen, die Weltwunder auszuschmücken. Es gibt sieben neue Wunder, die über die Renaissance und das industrielle Zeitalter verstreut sind. Wichtiger für Veteranen von **Civilization** ist, daß bei einigen alten Weltwundern die Wirkung und das Auslaufdatum verändert wurden. Einige Wunder haben überhaupt keine Auslaufdaten mehr. Es folgt eine kurze Zusammenfassung:

Die Pyramiden fungieren jetzt als Kornkammern in allen Ihren Städten. Neben der alten Zusatzbewegung erlaubt der **Leuchtturm** jetzt den Triremen, den offenen Ozean ohne Furcht vor dem Sinken zu kreuzen, und außerdem starten alle neuen Schiffe im Veteranenstatus. Die **Große Mauer** verdoppelt die Kampfstärke Ihrer Einheit gegen Barbaren, zwingt Ihre Gegner, Frieden anzubieten, *und* fungiert als eine Stadtmauer für alle Ihre Städte.

Magellans Expedition gibt Ihnen jetzt einen Bonus von zwei Bewegungspunkten für alle Ihre Schiffe. **Michelangelos Kapelle** zählt jetzt als eine Kathedrale in allen Ihren Städten, anstatt der früheren Fähigkeit, die Wirkung der existierenden Kathedralen zu erhöhen. Die **Vereinten Nationen** zählen im Zusatz zu ihrer klassischen Wirkung auch als eine Botschaft für jeden Spieler und geben den Demokratien eine 50-prozentige Chance, die Einmischung des Senats in die Außenpolitik zu überstimmen. Schließlich zählt das **SETI-Programm** jetzt auch als Forschungslabor für alle Ihre Städte, was seinen Wissenschaftsnutzen von den vorherigen 100 Prozent auf einen ausgeglicheneren Wert von 50 Prozent reduziert.

Elizabeth I

Die Wirkung des **Kolosses** läuft aus, wenn Ihr Stamm den Flug entdeckt. Die **Große Bibliothek** läuft aus, wenn Ihr Stamm Elektronik entdeckt. Die **Große Mauer** läuft aus, wenn Ihr Stamm Metallurgie entdeckt. Für den Bau von **J. S. Bachs Kathedrale** ist jetzt der Fortschritt der Theologie nötig.

Genaue Einzelheiten zu diesen und allen anderen Wundern finden Sie unter WELTWUNDER in der ZIVILOPÄDIE.

VERSCHIEDENE ÄNDERUNGEN

Einige Voraussetzungen für Zivilisationsfortschritte haben sich etwas geändert, hauptsächlich um Überflüssiges zu vermeiden. Physik erforderte zum Beispiel Navigation und Mathematik. Die Navigation setzt jedoch voraus, daß Ihre Kultur bereits Mathematik (über Astronomie) entdeckt hat. Physik erfordert daher jetzt Navigation und Lese- und Schreibfertigkeit. Da einige Spieler es schwierig genug finden, der Fortschrittstabelle zu folgen (siehe **Poster**), ohne auch noch die zusätzlichen Änderungen auswendig zu lernen, bieten wir Ihnen an verschiedenen Stellen Hilfe an. Wenn Sie entscheiden, welchen Zivilisationsfortschritt Sie als nächstes erforschen wollen, können Sie die Schaltfläche ZIEL verwenden, um Ihnen beim Lesen der Karte zu helfen. Des weiteren zeigt jeder ZIVILOPÄDIE-Eintrag einen relevanten Abschnitt des "Fortschrittbaums".

Viele Zivilisationsfortschritte waren Sackgassen (z.B. Ritterlichkeit, Feudalismus, Wehrpflicht, Töpferei). Sie führen jetzt zu größeren und besseren Dingen. Ritterlichkeit, Feudalismus und Wehrpflicht sind jetzt beispielsweise direkte Voraussetzungen für die mobile Kriegführung (gepanzerte Einheit).

Computerspielern werden die Weltwunder nicht mehr einfach "gegeben". Sie werden benachrichtigt, wenn ein Computerspieler den Bau eines Wunders begonnen hat.

Wenn Sie eine Einheit in einem Stadtquadrat auflösen, trägt sie die Hälfte ihrer Produktionskosten in Schilden zum aktuellen Projekt der Stadt bei. Dies stellt Ihre Fähigkeit dar, alte Truppen mit neuen Waffen "neu auszubilden" oder in einem besonderen Kraftakt eine Stadtverbesserung oder ein Weltwunder fertigzustellen. Karawanen und Frachteinheiten behalten ihre besondere Fähigkeit, ihren *vollen* Produktionswert zu einem Weltwunder beizusteuern, wenn sie eine Stadt betreten, die ein Wunder produziert.

GRUNDPRINZIPIEN DER STÄDTE

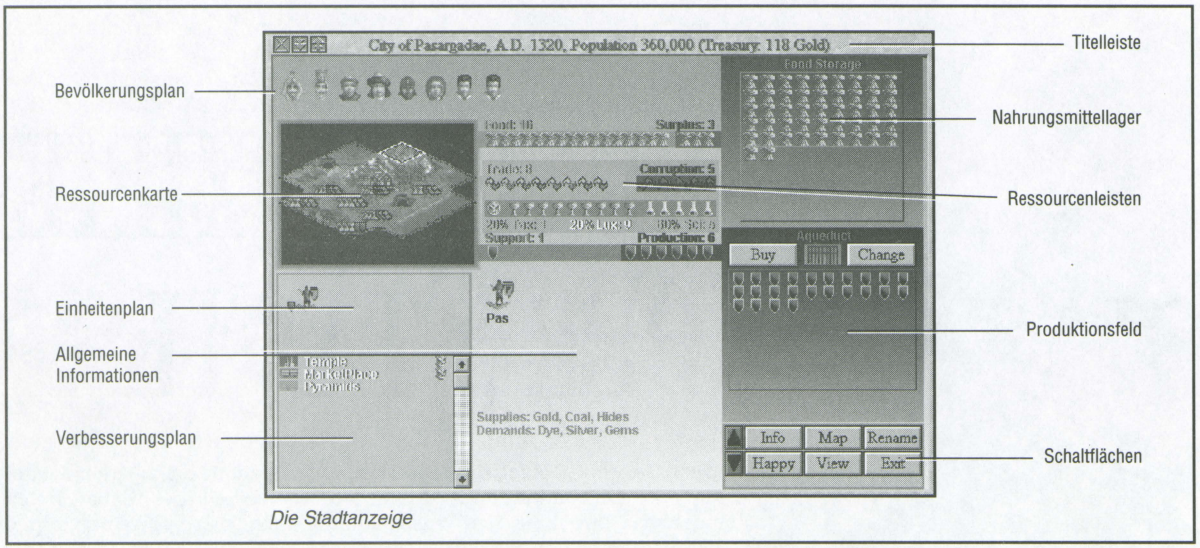
Wenn Sie ein **Civilization II**-Spiel beginnen, steht Ihre Siedlereinheit auf einem Geländequadrat und ist von der Dunkelheit des Unbekannten umgeben. Obwohl Sie sich entscheiden können, diese einzelne Gruppe von Siedlern (wenn Sie etwas ganz Besonderes sind, könnten Sie sogar zwei Siedlereinheiten haben) allein in der Welt herumwandern zu lassen, ist dies wirklich nicht der Sinn des Spiels. Sobald Sie einen annehmbaren Standort gefunden haben, sollten Ihre Siedler eine permanente Siedlung gründen - eine Stadt. Sie müssen mindestens eine Stadt bauen, da nur Städte neue Einheiten bilden können, die das Wachstum und die Entwicklung Ihrer Zivilisation erlauben. Sie bauen wahrscheinlich während des Spiels ein Dutzend Städte oder mehr.

Städte sind die Wohnstätten Ihrer Bevölkerung, die Quellen Ihrer Steuern und die Heimat Ihrer Wissenschaftler. Jede Stadt organisiert die Entwicklung der Umgebung, bebaut das nahe Ackerland, nutzt die natürlichen Ressourcen und mögliche Handelsgüter und schafft dann mit Hilfe dieser Ressourcen Nahrungsmittel, industrielle Produktion, Technologie und Bargeld.

Ein Anhaltspunkt, um den Erfolg Ihrer Zivilisation zu messen, ist die Anzahl und die Größe der Städte, die Sie gebaut oder eingenommen haben. Größere Städte ziehen mehr Steuern ein, führen mehr technologische Forschung durch und produzieren schneller neue Güter. Zivilisationen mit einer geringen Anzahl von Städten und kleineren Städten gehen das Risiko ein, von größeren und mächtigeren Nachbarn überrannt zu werden.

STADTKONZEPTE

Um die STADTANZEIGE in Civilization II zu lesen zu können, müssen Sie die Symbole verstehen, die im Spiel verwendet werden, um die für Bevölkerungswachstum und Stadtdynamik relevanten Konzepte zu repräsentieren. Schauen Sie sich die STADTANZEIGE an, während Sie lesen - sie wird viele Dinge klären.



Die Stadtanzeige

Städte entwickelten sich, als Bevölkerungen sich zusammenschlossen, um nicht nur genügend Nahrungsmittel für den täglichen Bedarf zu produzieren, sondern einen Überschuß zu erwirtschaften, der später verwendet werden konnte. Nachdem die Lagerung von Nahrungsmitteln entwickelt worden war, mußte nicht jeder Bürger den ganzen Tag Nahrungsmittel produzieren, und einige Leute spezialisierten sich auf die Produktion anderer Güter. Schließlich sammelten die Städte genug überschüssige Nahrungsmittel und Güter an, um diesen Überschuß mit Bevölkerungen in der Umgebung austauschen zu können.

Um die akkumulierte Bevölkerung in einer Spielstadt anzuzeigen, hat **Civilization II** einen BEVÖLKERUNGSPLAN. Jedes Bürger-*Icon*—ein kleines Symbol—steht für ein Segment der Stadtbevölkerung (die genaue Bevölkerungszahl ändert sich, während die Stadt wächst). Der Plan zeigt sowohl Bürger, die das Land um die Stadt herum bearbeiten, als auch solche, deren Spezialisierung andere Produktionen ermöglicht. Der BEVÖLKERUNGSPLAN teilt Ihnen mehr als nur das Wachstum der Stadt mit (Weitere Details finden Sie unter **Bevölkerungsplan** in **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm**), aber es gibt noch andere interessante Dinge auf der Stadtanzeige, die Sie sich jetzt anschauen sollten.

Andere Icons in der Stadtanzeige stehen für die Nahrungsmittelproduktion einer Stadt, die Rohstoffe und die Handelsgüter. Wir nennen diese Materialien die *Ressourcen* der Stadt. Die Produktion ist im Spiel mit dem Gelände verbunden, genauso wie in der wirklichen Welt (Wüsten sind in beiden Fällen nicht die besten Gebiete für die Produktion von Nahrungsmitteln). Eine ausführliche Erläuterung der Geländetypen in **Civilization II** und ihrer Ressourcen finden Sie unter **Gelände & Bewegung**. Im Moment müssen Sie nur wissen, daß die Bürger, die auf Geländequadraten (oder "Landkartenquadraten") arbeiten, drei verschiedene Icon-Typen produzieren können: **Getreide**, das Nahrungsmittel repräsentiert; **Schilde**, die Rohstoffe repräsentieren, welche die Stadt für die Güterproduktion verwenden kann, und **Pfeile**, die Handelsgüter repräsentieren. Auf manchen Geländequadraten produzieren Arbeiter einen größeren Anteil einer Ressource als auf anderen. Auf einigen Quadraten können die Arbeiter überhaupt keine Ressource eines Typs herstellen (ein Bürger, der beispielsweise eine Tundra bearbeitet, produziert keine Schilde).

Die Ressourcen-Icons—Getreide, Schilde, und Pfeile—die auf der Landkarte erscheinen, werden in anderen Anzeigen kurz zusammengefaßt, wo sie weitere Details über die Wirtschaft und das Wachstum zeigen. Wir erklären alle Details in den Referenzabschnitten, die diese Anzeigen beschreiben.

NEUE STÄDTE

Sie können neue Städte auf drei verschiedene Arten bekommen. Am häufigsten bauen Sie die Städte mit Ihren Siedlereinheiten. Wenn Sie aggressiv vorgehen, können Sie die Städte Ihrer Nachbarn einnehmen. Manchmal können Sie eine Stadt bekommen, wenn ein kleiner Stamm, der von Ihren Einheiten entdeckt wurde, sich entscheidet, Ihrer Zivilisation beizutreten.

Neue Städte gründen

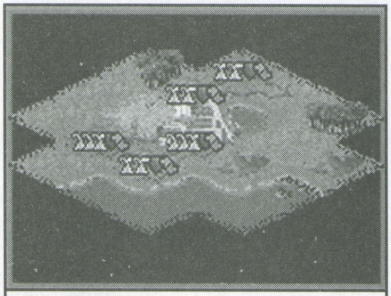
Am häufigsten erhält man neue Städte, wenn man Siedler aussendet, um die Wildnis zu erkunden. Sie fangen das Spiel mit einer Siedlereinheit an, deren Hauptaufgabe die Gründung Ihrer ersten Stadt ist. Das Gelände für und um Ihre Stadt ist wichtig. Um den bestmöglichen Platz für Ihre Hauptstadt zu finden, gehen Sie zu **Ihren Standort wählen**. Wenn Sie sofort einsteigen wollen, wählen Sie ein Quadrat, das Flüsse, Steppen und/oder Grasland in der Nähe hat.

Steht Ihre aktive Siedlereinheit auf dem Quadrat, auf dem Sie eine neue Stadt bauen wollen, dann wählen Sie die Option Neue Stadt Bauen vom Menü Befehle. Wenn Sie aus Versehen eine Stadt bauen, die Sie gar nicht wollen, können Sie die Schaltfläche EXIT auf dem Bildschirm Stadt Benennen wählen, um Ihre Siedlereinheit zurückzuholen.

Ihre Berater schlagen einen Namen für die neue Stadt vor. Sie können einen anderen Namen eintippen, falls Sie möchten. Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, drücken Sie die (Eingabetaste), oder klicken Sie OK an. Die Stadtanzeige erscheint, und Sie können Entscheidungen über die erste Produktion und wirtschaftliche Entwicklung der Stadt treffen. Wenn die Anzeige verschwindet, ist Ihre neue Stadt auf der Landkarte zu sehen. Die Siedlereinheit erscheint nicht mehr, da sie zum ersten Bürger Ihrer neuen Stadt umgewandelt wurde.

Ihren Standort wählen

Planen Sie den Standort Ihrer neuen Stadt sorgfältig. Bürger können auf dem Gelände, das die Stadt umgibt, in einem X-förmigen Muster arbeiten (unter **Stadtradius** finden Sie ein Diagramm, das die genauen Dimensionen zeigt). Dieser Bereich wird Stadtradius genannt (das Geländequadrat, auf dem die Siedler stehen, wird das Stadtquadrat). Die natürlichen Ressourcen in den Quadraten, auf denen sich Ihre Bevölkerung ansiedelt, wirken sich auf Ihre Fähigkeit aus, Nahrungsmittel und Güter zu produzieren. Städte, die an oder in der Nähe von Wasserquellen gebaut werden, können das Land bewässern, um ihren Ernteertrag zu erhöhen, und Städte in der Nähe von Mineralien können Rohstoffe abbauen. Andererseits haben Städte, die von Wüste umgeben sind, immer ein Handikap wegen der Trockenheit ihres Geländes, und Städte, die von Gebirgen umgeben sind, finden kaum Ackerland.



Wählen Sie Ihren Standort mit Bedacht

Neben dem wirtschaftlichen Potential innerhalb des Stadtradius müssen Sie die Nähe anderer Städte und den strategischen Wert des Standortes in Betracht ziehen. Idealerweise sollten Sie Ihre Städte in Gebieten gründen, die verschiedene Vorteile haben: Nahrungsmittel für das Bevölkerungswachstum, Rohstoffe für die Produktion und Flüsse oder Küstengebiete für den Handel. Soweit möglich, ziehen Sie Nutzen aus dem Vorhandensein besonderer Ressourcen auf den Geländequadraten (weitere Details zu ihrem Nutzen siehe **Gelände & Bewegung**).

Nähe anderer Städte

Bei der Planung von neuen Städten sollte auch der aktuelle oder potentielle Standort anderer Städte in Betracht gezogen werden, um das Risiko, daß der Radius einer Stadt mit dem einer anderen überlappt, auf ein Minimum zu reduzieren. Da ein Landkartenquadrat jeweils nur von einer Stadt verwendet werden kann, beschränkt das Überlappen des Stadtradius das Wachstum einer oder beider Städte. Erkunden Sie so bald wie möglich umliegende Gebiete, und beginnen Sie die Planung von neuen Standorten für Ihre Städte. Sie wollen schließlich den vollen Nutzen aus dem Gelände ziehen. Die Geographie Ihres jeweiligen Kontinents beschränkt dabei natürlich Ihre Auswahl. Wenn Sie sich auf einer kleinen Insel befinden, könnten Ihre potentiellen Stadtstandorte näher beieinander liegen als auf einem riesigen Kontinent.

Strategischer Wert

Schließlich muß auch der strategische Wert des Standorts der Stadt in Betracht gezogen werden. Das jeweilige Gelände des Stadtquadrats kann die Stärke der Verteidigung erhöhen, wenn die Stadt angegriffen wird. Unter Umständen kann der Verteidigungswert eines Stadtgeländes wichtiger als der wirtschaftliche Wert sein. Nehmen Sie beispielsweise an, daß ein Kontinent in einer Landenge mündet und ein Rivale die andere Seite hält. Gutes Verteidigungsgelände (Hügel, Berge und Dschungel) ist gewöhnlich schlecht für die Produktion von Nahrungsmitteln und behindert das frühe Wachstum einer Stadt. Wenn Sie einen Kompromiß zwischen Wachstum und Verteidigung eingehen müssen, bauen Sie eine Stadt auf einem Flußquadrat. Dies gewährleistet eine gute Nahrungsmittelproduktion und ist leichter zu verteidigen als eine Steppe oder Grasland.

Ein Stadtquadrat ist leichter zu verteidigen als das gleiche völlig freie Gelände - egal, wo Ihre Stadt gebaut wird. In einer Stadt können Sie die Stadtmauerverbesserung bauen, die die Verteidigungsfaktoren der dort stationierten Militäreinheiten verdreifacht. Wenn Einheiten, die ein Stadtquadrat verteidigen, die Schlacht verlieren, wird eine Einheit nach der anderen zerstört. Außerhalb der Städte werden alle Einheiten, die an einer Stelle zusammengefaßt sind, zerstört, wenn eine von ihnen besiegt wird (Einheiten in Festungen sind die einzigen Ausnahmen, siehe **Befestigungen**).

Wenn Sie einige Städte an der Küste gründen, haben Sie Zugang zum Ozean. Sie können Schiffseinheiten ausschicken, um die Welt zu entdecken und Ihre Einheiten ins Ausland zu senden. Wenn Sie nur wenige Küstenstädte haben, ist ihre Seemacht beschränkt.

Städte einnehmen

Andere Zivilisationen verteidigen normalerweise ihre Städte mit einer oder mehreren Militäreinheiten (Armeen) und manchmal mit der Stadtverbesserung Stadtmauern. Eine verteidigte Stadt wird durch eine Flagge mit den Farben des Besitzers markiert. Eine Stadt mit Stadtmauern ist von einer niedrigen Mauer umgeben. Es gibt zwei Methoden, eine gegnerische Stadt einzunehmen: Gewalt und Subversion. Wenn Sie Gewalt wählen, müssen Sie die Verteidiger zerstören, indem Sie einen erfolgreichen Angriff mit Ihren Militäreinheiten führen. Sobald die Stadt unverteidigt ist, können Sie eine eigene Armee in die Stadt bewegen und sie einnehmen. Wenn Sie Subversion vorziehen, müssen Sie Dissidenten in einer Stadt bestechen, in der Sie eine Diplomaten- oder Spionageeinheit haben (und genügend Gelder—siehe **Diplomaten & Spione** mit allen Details über eine solche Spionage). Die Dissidenten nehmen die Stadt für Sie ein, während ihre Armeen automatisch zu Ihrer Seite überlaufen. Nach ihrer Eroberung können Sie die Stadt beherrschen und verwalten wie jede andere.

Die Eroberung einer gegnerischen Stadt kann auch zu anderen Nutzen führen, wie der Entdeckung eines neuen technologischen Fortschritts oder geplündertem Bargeld, das in die Staatskassen fließt. Die Eroberung eliminiert jedoch einen Bevölkerungspunkt (außer wenn die Stadtmauern noch stehen, die einen solchen Verlust verhindern würden). Wenn Ihre Einheiten daher eine Stadt betreten, der nur ein Bevölkerungspunkt übrig bleibt, wird der Bürger zerstört und nicht gefangengenommen. Diplomaten können Dissidenten dazu anstiften (siehe **Diplomaten**), eine Stadt einzunehmen, ohne ihre Bevölkerung auf weniger als Eins zu reduzieren.

Die Besetzung einer gegnerischen Stadt zerstört etwa die Hälfte der Verbesserungen, die eine Stadt gebaut hat, und die Zerstörung schließt alle Tempel und Kathedralen ein. Gewisse Militäreinheiten, wie Kampfjäger und Bomber, werden auch zerstört und nicht eingenommen. Die Eroberung einer Stadt beeinflußt die Weltwunder nicht (sofern die Stadt nicht zerstört wird — Einzelheiten siehe **Weltwunder**). Das Anstiften einer Revolte führt zu weniger Zerstörungen in der Stadt, da die Dissidenten sich weniger auf Bombardierungen verlassen und ihre Vertrautheit mit der Stadt ein genaueres Zielen erlaubt. Eine Stadt, die durch eine Revolte eingenommen wird, verliert nur die Verbesserungen Tempel und Kathedrale (falls vorhanden).

Kleine Stämme konvertieren

Wenn Ihre Einheiten die Welt entdecken, finden sie möglicherweise die Dörfer kleiner Stämme — Zivilisationen, die zu klein und zu nomadenhaft sind, um als "angesiedelt" betrachtet zu werden (alles weitere dazu unter **Kleine Stämme**). Kleine Stämme reagieren auf Kontakt mit einer breiten Palette von Empfindungen, von Freude zur Feindseligkeit. Manchmal ist ein kleiner Stamm von Ihren Abgesandten hinreichend beeindruckt, um sofort eine Stadt zu gründen und Teil Ihrer Zivilisation zu werden.

Bewegen Sie Ihre Entdeckereinheit auf das Dorf-Icon, um die Haltung des Stammes zu Ihrer Zivilisation herauszufinden. Wenn er eine neue Stadt gründen will, dann tun Sie nichts. Ihr Berater wird einen Namen für die neue Stadt vorschlagen (den Sie ändern können, wenn Sie einen anderen vorziehen). Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, drücken Sie die [Eingabetaste], oder klicken Sie OK an. Die Stadtanzeige öffnet sich, damit Sie die erste Produktion und wirtschaftliche Entwicklung planen können. Wenn Sie die Anzeige schließen, erscheint Ihre neue Stadt auf der Landkarte. Das Dorf wird durch ein neues Stadtquadrat ersetzt, und die Mitglieder des Stammes werden die ersten Bürger Ihrer neuen Stadt.

Wikinger

DIE TEILE EINER STADT

Das Stadtquadrat

Das Gelände, auf dem eine Stadt erbaut wird, ist besonders wichtig, da es sich immer in der Entwicklung befindet. Sie können keine Arbeiter von diesem Quadrat wegnehmen, wenn Sie die Ressourcenentwicklung auf der Ressourcenkarte ändern (siehe **Stadtplan** in **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm**). Wenn diese Gegend ungeeignet ist, besonders für die Nahrungsmittelproduktion, wird das Bevölkerungswachstum behindert. Aus diesem Grund werden Sie feststellen, daß neue Städte am besten florieren, wenn sie auf Steppen, Grasland oder Flußquadraten gegründet werden. Diese Geländetypen liefern die beste Nahrungsmittelproduktion und daher schnelleres Bevölkerungswachstum.

Alle jungen Zivilisationen besitzen die Technologien des Straßenbaus, des Bergbaus und der Bewässerung. Wenn Sie eine Stadt in einer Steppe, auf Grasland, in den Hügeln oder in der Wüste gründen (oder auf den besonderen Geländearten, die auf diesen Typen basieren), einschließlich der Quadrate, durch die Flüsse fließen, wird das Stadtquadrat automatisch durch Straßen und Bewässerung verbessert. Gründen Sie eine Stadt auf einem anderen Geländetyp, wird das Stadtquadrat automatisch durch Straßen und, soweit möglich, durch Bergbau verbessert. Es ist nicht möglich, einem Stadtquadrat eine Siedler- oder Ingenieureinheit zuzuordnen, um es weiter zu verbessern, indem sie beispielsweise ein Bergwerk oder Eisenbahnen hinzufügen. Sie *können* jedoch das Gelände in einen anderen Typ (z.B. Wald in Steppe) umwandeln. Bewegen Sie eine Siedler- oder Ingenieureinheit auf das Stadtquadrat, und sehen Sie sich das Menü Befehle an, um festzustellen, welche Änderungen möglich sind. Stadtquadrate verbessern sich *automatisch* mit der Entdeckung von gewissen Fortschritten.

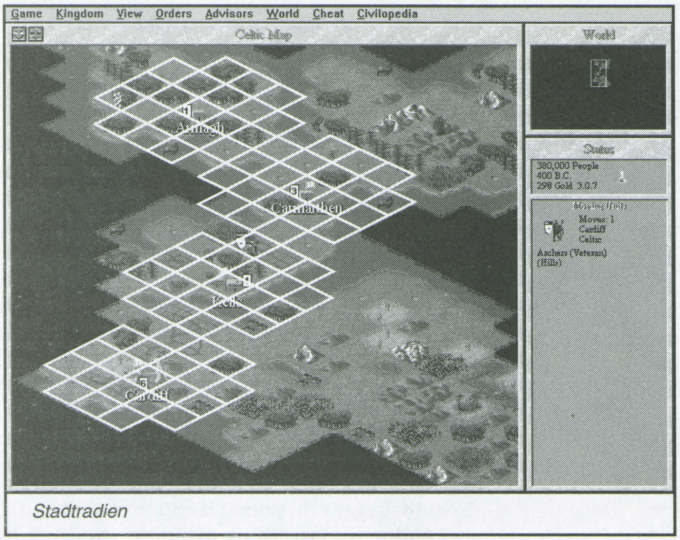
Der Stadtradius

Der potentielle Bereich für die Entwicklung, der **Stadtradius** genannt wird, umfaßt von einer Stadt aus zwei Landkartenquadrate in jede Richtung (mit Ausnahme der vertikalen oder horizontalen Richtung). Da der Entwicklungsbereich in diesen Richtungen nur ein Stadtquadrat beträgt, sieht der resultierende "Radius" wie ein X aus und nicht wie ein Kreis. Wenn die Stadt groß genug geworden ist, kann diese gesamte Fläche entwickelt werden. Bei der Planung einer neuen Stadt sollten Sie den langfristigen Nutzen aller Geländequadrate innerhalb des Radius in Betracht ziehen.

Damit die Stadtbevölkerung wachsen kann, muß der Radius Gelände enthalten, das die Arbeiter kultivieren können, um Nahrungsmittel zu produzieren. Ihre potentiell wichtigsten Städte verfügen auch über Rohstoffe. Diese Städte können schnell Militäreinheiten und Weltwunder bauen und unterhalten. Hügel und Wälder erlauben Ihren Bürgern, ausreichende Mengen von Rohstoffen zu produzieren - ebenso wie die Quadrate, die Icons für Besonderes Gelände haben (Fasane, Büffel, Kohle, Fische und anderes — vollständige Details siehe **Besonderes Gelände**).

Die Bedeutung des Handels bei der Schaffung von Steuern und Zivilisationsfortschritten zu Beginn des Spiels macht Flußquadrate zu besonders guten Standorten für Städte. Wo Sie keine Flüsse oder Küstengebiete haben, können Sie Handel ermöglichen, indem Sie Straßen über Steppen oder Grasland bauen.

Wenn man den Umriß eines Quadrates innerhalb des STADTRADIUS sehen kann, bedeutet dies, daß eine andere Stadt die Ressourcenproduktion dieses Geländes für sich beansprucht. Es könnte sich um eine Ihrer Städte handeln, falls der Radius der Städte überlappt. Wenn Sie beide Städte besitzen, können Sie zwischen den Stadtplänen umschalten, um die Produktion so einzustellen, daß beide Standorte Nutzen ziehen. Es könnte jedoch auch eine gegnerische Stadt sein, die Ihre Rivalen zu nahe an Ihrer Stadt gebaut haben. Wenn Sie ein Quadrat mit Umriß innerhalb Ihres Stadtradius finden, könnten Sie eine gegnerische Stadt in einem noch nicht erkundeten Gebiet oder außerhalb der Beobachtungsreichweite Ihrer Einheiten entdecken.



Stadtradien

VERWALTUNG IHRER STÄDTE

Nachdem Sie eine Stadt gegründet, erobert oder auf andere Weise übernommen haben, müssen Sie ihr Wachstum und ihre Produktion überwachen. Jede Stadt hat verschiedene Vermögenswerte und Bedürfnisse, daher sollten alle unabhängig voneinander verwaltet werden. Bei der Verwaltung einer Stadt müssen Sie verschiedene Ziele im Auge behalten: Beibehaltung des Bevölkerungswachstums, die bestmögliche Nutzung verschiedener Wirtschaftszweige (Nahrungsmittel, Rohstoffe und Handel), das Eintreiben von Steuern, technologische Forschung und die Produktion nützlicher Einheiten und Verbesserungen. Gleichzeitig müssen Sie die Zufriedenheit der Bürger gewährleisten, um zivile Unruhen zu vermeiden. Damit Städte wachsen und florieren können, müssen Sie den wirtschaftlichen Ertrag mit den Bedürfnissen der Bürger nach Infrastruktur und Dienstleistungen ausgleichen.

Konzepte der Stadtverwaltung

Wenn die Größe Ihre Stadt zunimmt, erhöht sich ihre Bevölkerung und produziert mehr und mehr Nahrungsmittel, Schilde und Handelstätigkeit. Sie repräsentieren die grundlegenden Ressourcen der Stadt: Nahrungsmittel, Rohstoffe und Handelsgüter. Bei der Stadtverwaltung müssen Sie sich auch noch darum kümmern, wie diese Materialien in nutzbringende Produkte verwandelt werden können. Während Sie diesen Abschnitt lesen, sollten Sie sich die Stadtanzeige ansehen.

Getreide ernährt Ihre Bevölkerung und unterstützt die Einheiten Ihrer Stadt. Wenn eine Stadt mehr Nahrungsmittel produziert, als die Bevölkerung und Einheiten jede Runde konsumieren, dann wird der Überschuß im Nahrungsmittelspeicher angesammelt. Sobald das Feld voll ist, wird ein weiterer Bürger dem Bevölkerungsplan hinzugefügt, und die Stadt vergrößert sich. Wenn Ihre Stadt nicht in jeder Runde genügend Nahrungsmittel produziert, um ihre Bevölkerung zu ernähren, wird dieser Mangel angezeigt, und der Nahrungsmittelspeicher leert sich. Dabei werden eine Einheit nach der anderen, die Nahrung für ihre Unterstützung benötigen, aufgelöst, bis ein Ausgleich erreicht ist. Wenn Ihre Stadt danach immer noch Mangel leidet, wird ein Bürger vom Bevölkerungsplan entfernt, und die Größe Ihrer Stadt wird reduziert.

Schilde treiben Ihr Industrieaufkommen an und unterstützen die Einheiten Ihrer Stadt. Wenn eine Stadt mehr Schilde pro Runde produziert, als Ihre Einheiten ausgeben, sammeln sich die überschüssigen Schilde im Feld Produktion. Wenn das Feld Produktion voll ist, produziert Ihre Stadt etwas. Sie kann eines der folgenden drei Dinge "bauen": *Einheiten,* die sich auf der Landkarte bewegen (wie Siedler und Streitwagen), *Stadtverbesserungen,* die mit spezifischen Städten verbunden sind (wie Bibliotheken oder Aquädukte) und *Weltwunder,* die besonderen Nutzen für die Zivilisation haben, die sie bauten (wie die Pyramiden oder Magellans Entdeckungen)—doch dazu später mehr. Die Regierungsform, die Ihre Zivilisation entwickelt, und die Entfernung abgelegener Städte von Ihrem Palast beeinflussen die Schildproduktion. Manchmal gehen Rohstoffe durch Verschwendung verloren. Genaueres zum Thema Verschwendung können Sie unter **Konzepte der Handelsverwaltung** nachlesen. Wenn Ihre Stadt nicht genügend Rohstoffe hat, die sie jede Runde benötigt, werden eine oder mehrere von der Stadt unterstützte Einheiten aufgelöst. Die Einheit, die am weitesten von ihrer Heimat entfernt ist, wird zuerst aufgelöst.

Abhängig von den Steuersätzen, die Sie bestimmen, werden die Handelspfeile weiter unter den drei folgenden Gebrauchsartikeln aufgeteilt, die Ihre Zivilisation benötigt: Luxusartikel, Steuern und Wissenschaft. Diese Gebrauchsartikel haben ihre eigenen Icons: Luxusartikel werden durch Kelche, Steuern durch Gold und Wissenschaft oder Forschung durch Becher repräsentiert. Die Regierungsform, die Ihre Zivilisation entwickelt, und die Entfernung abgelegener Städte von Ihrem Palast beeinflussen Ihr Handelseinkommen. Manchmal geht Handel durch Korruption verloren. Unter **Konzepte der Handelsverwaltung** können Sie alles über die Abwicklung der Handelsgeschäfte nachlesen.

BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

Es ist wichtig, daß die Bevölkerung Ihrer Stadt wächst, da jeder weitere Bürger etwas zu Ihrer Zivilisation beiträgt. Jeder neuer Bürger bringt ein neues Geländequadrat in Ihren STADTRADIUS ein, bis es keine leeren Quadrate mehr zu bearbeiten gibt. Danach wird jeder neue Bürger ein Entertainer (unter **Spezialisten** erfahren Sie, was Entertainer tun). Das Bevölkerungswachstum erhöht also Ihre wirtschaftliche Macht und gleichzeitig die Stärke Ihrer Zivilisation. Die Größe Ihrer Bevölkerung ist ein wichtiger Faktor bei der Bestimmung Ihrer Zivilisationspunkte und ein Maßstab dafür, wie gut Sie geherrscht haben.

RESSOURCEN ENTWICKELN

Die Bürger einer Stadt, die das umliegende Land bearbeiten, nutzen die wirtschaftlichen Ressourcen innerhalb des Stadtradius. Je nach den Bedürfnissen Ihrer Zivilisation könnte es Zeiten geben, in denen Sie den erhöhten Industrieausstoß einer besonderen Stadt dem Bevölkerungswachstum vorziehen. Zu anderen Zeiten möchten Sie vielleicht ein erhöhtes Handelseinkommen, und manchmal könnte das reine Bevölkerungswachstum das wichtigste Ziel sein.

Sie können die Produktion einer Stadt manipulieren, indem Sie Arbeiter auf der RESSOURCENKARTE neu zuordnen. Jedes Geländequadrat mit einem Ressourcen-Icon wird von einem Bürger bearbeitet. Klicken Sie das Quadrat an, um den Arbeiter von dort abzuziehen. Ein Entertainer-Icon (ein kleiner Elvis) erscheint dann am Ende des BEVÖLKERUNGSPLANS. Klicken Sie jetzt ein leeres Geländequadrat an. Elvis verschwindet daraufhin vom BEVÖLKERUNGSPLAN, und Ressourcen erscheinen in diesem Quadrat, die anzeigen, daß der Bürger jetzt dort arbeitet. Experimentieren Sie mit der Plazierung der Arbeiter auf der Ressourcenkarte, um das optimale Produktionsverhältnis von Nahrungsmitteln zu Rohstoffen für die Handelsaktivität dieser Stadt finden.

Wenn Sie einen Entertainer auf Ihrem BEVÖLKERUNGSPLAN haben, könnte dies die Haltung eines oder mehrerer Ihrer Bürger ändern. Weitere Informationen über diese Reaktion finden Sie im Abschnitt **Wohlbefinden und zivile Unruhe.**

STEUEREINKOMMEN

Der Prozentsatz Ihres Handels, der zum Steuereinkommen oder zu Gold konvertiert wird, hängt vom Steuersatz ab, den Sie festlegen. Siehe **Handelsraten** für Informationen, wie Sie die Verhältnisse von Steuern, Wissenschaft und Luxusartikeln manipulieren. Warum brauchen Sie überhaupt Steuern? Sie brauchen Einkommen, oder Bargeld, weil die meisten Verbesserungen, die Sie in den Städten bauen, einen Goldbetrag für den Unterhalt benötigen. Gold ist auch für die Beschleunigung der industriellen Produktion (siehe **Eilaufträge),** Bestechungen gegnerischer Armeen oder das Anstiften von Revolten in mit Ihnen rivalisierenden Städten (siehe **Diplomaten & Spione**) sowie für Friedensverhandlungen mit Ihren Nachbarn (siehe **Diplomatie**) nützlich.

Das gesamte Steuereinkommen all Ihrer Städte muß die kombinierten Unterhaltskosten überschreiten, bevor sich Gold in Ihrer Schatzkammer ansammeln kann. Nicht jede Stadt braucht Gewinne einzubringen. Es müssen jedoch genügend Städte einen Überschuß haben, um die Kosten Ihrer Zivilisation zu tragen, sonst müssen Sie Ihre Schatzkammer leeren, um das Defizit zu decken. Sie können das STATUSFENSTER anschauen oder Ihren HANDELSBERATER befragen, ob Sie einen Überschuß oder ein Defizit haben, wie wir unter **Berater** in **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm** erklären.

Einige Städte könnten nicht besonders für die industrielle Produktion geeignet sein, vielleicht wegen des Geländes oder wegen anderer Faktoren. Es könnten aber Handelszentren sein, die ein hohes Einkommen einbringen. Entwickeln Sie diese Standorte mit Straßen (und später Eisenbahnen), Handelsrouten (siehe **Karawanen & Fracht** für die Beschreibung der Handelsbonusse), Stadtverbesserungen wie Marktplätze, Banken und Börsen sowie Weltwundern, damit diese Städte die Dukatenesel Ihrer Zivilisation werden. Wenn Sie irgendwann nicht mehr daran interessiert sind, neue Dinge an einem Standort zu bauen, können Sie die Kapitalisierungsverbesserung wählen, um die Schilde einer Stadt in Gold umzuwandeln. Details finden Sie in der ZIVILOPÄDIE.

TECHNOLOGISCHE FORSCHUNG

Je größer der Forschungsbeitrag ist, den jede Stadt zu den neuen Zivilisationsfortschritten leistet, desto schneller macht Ihre Bevölkerung Fortschritte. Der Wissenschaftssatz, den Sie festsetzen, bestimmt den Umfang der Forschung, die in jeder Stadt durchgeführt wird (siehe **Handelssätze** über die Ausgaben für Wissenschaft, Steuern und Luxusartikel).

Der Forschungsbeitrag einer Stadt kann beeinflußt werden, indem man das Gesamteinkommen einer Stadt verbessert—Forschung ist ein Bestandteil des Handels—, indem man Wissenschaftler erstellt (siehe **Spezialisten**) und gewisse Stadtverbesserungen baut. Verbesserungen, die helfen können, sind Bibliothek, Universität und Forschungslabor, die alle das Forschungsaufkommen erhöhen, sowie verschiedene Weltwunder. Das Kapitel **Zivilisationsfortschritte** beschreibt im Detail, wie man den Fortschrittsbaum liest. Wenn Sie also die praktischen Grundlagen kennenlernen wollen, lesen Sie den Abschnitt als nächstes.

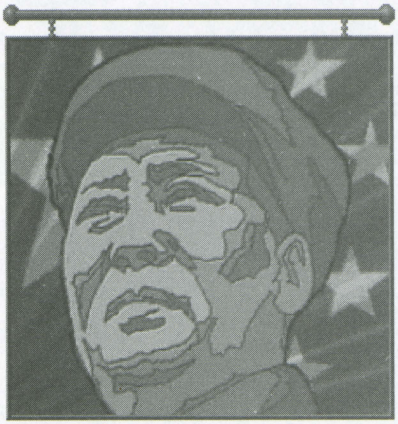
INDUSTRIELLE PRODUKTION

Ihre wertvollsten Städte können die mit der größten industriellen Kapazität sein—das sind die Städte, deren Arbeiter die größte Anzahl von Schilden produzieren. Diese Städte können schnell teure Militäreinheiten produzieren, die die Macht Ihrer Zivilisation vergrößern. Sie sind auch am besten für die Produktion der Weltwunder geeignet, da Wunder allgemein eine riesige Anzahl von Schilden kosten. Aber die Stadtverwaltung ist ständigem Wechsel unterworfen. Sie müssen regelmäßig die Produktion Ihrer Städte überwachen, um sicherzustellen, daß Sie die Dinge bauen, die Sie am meisten brauchen.

Verschiedene Faktoren beeinflussen die Produktion von Schilden in einer Stadt. Das Gelände innerhalb des STADTRADIUS ist besonders wichtig, da Arbeiter, die bestimmte Geländetypen bearbeiten, überhaupt keine Schilde produzieren (weitere Erklärungen finden Sie unter **Gelände & Bewegung**). Es könnte sich auch für Sie lohnen, Siedler (und später Ingenieure) zu verwenden, um die Geländequadrate innerhalb des STADTRADIUS zu verbessern, damit sie mehr oder andere Ressourcen einbringen (siehe **Siedler und Ingenieure** für Beispiele, welche Verbesserungen gemacht werden können).

Neben dem Gelände kann auch die Regierungsform, die Ihre Zivilisation wählt, bewirken, daß jede Stadt einige ihrer Rohstoffe als Unterhaltskosten für die militärischen Einheiten auslegen muß, die in der Stadt stationiert sind. Es ist möglich, daß Sie so viele Einheiten haben, die Rohstoffe von Ihrer Stadt beziehen, daß kein Überschuß an Schilden übrigbleibt. Wenn dies in einer Stadt der Fall ist, wird der aktuelle Bau (Einheit, Verbesserung oder Weltwunder) gestoppt, bis sich die Situation ändert.

Mit einer Reihe von Strategien können Sie die industrielle Kapazität ändern. Die einfachste Methode ist die Verschiebung von Arbeitern, die auf der RESSOURCENKARTE arbeiten, um mehr Schilde zu produzieren (Anweisungen dazu finden Sie im Abschnitt **Ressourcenentwicklung**). Sie können auch Siedler oder Ingenieure verwenden, um ein Geländequadrat innerhalb des STADTRADIUS zu verbessern, damit es mehr Schilde produziert. Oder befehlen Sie einfach den Siedlereinheiten, eine neue Stadt zu bauen (sie beziehen keine Unterstützung mehr von der Stadt, die sie gefördert hat, sobald sie ihre eigene Stadt gegründet haben). Sie könnten auch versuchen, Einheiten, die zu einer anderen Stadt gehören, neu zuzuordnen (unter **Heimateinheiten** finden Sie eine Beschreibung dazu).



Mao Tse-tung

Innerhalb einer Stadt können Sie den Bau von Verbesserungen, wie einer Fabrik, eines Wasserkraftwerks oder einer Bohrinsel, befehlen, um die Schildproduktion zu erhöhen. Auch Weltwunder wirken sich günstig auf die Schildproduktion aus. In der ZIVILOPÄDIE finden Sie eine vollständige Liste der möglichen Stadtverbesserungen und Wunder. Sie zeigt die Bau- und Unterhaltskosten für jeden Posten, seinen Zweck, und welcher Fortschritt als Voraussetzung benötigt wird.

DER SCHUTZ IHRER STADT

Jede noch so erfolgreiche Verwaltung einer Stadt ist wertlos, wenn sie dann von Rivalen oder Barbaren eingenommen wird. Daher muß sich ein Teil Ihrer Verwaltungspläne mit der Verteidigung jeder Stadt befassen. Die minimale Stadtverteidigung ist eine Armee, am besten eine mit einem guten Verteidigungsfaktor. Eine zweite Verteidigungseinheit kann Ersatzhilfe leisten, wenn die erste Militäreinheit vernichtet wird (Einzelheiten siehe **Militäreinheiten**). Eine Armee mit einem starken Angriffsfaktor ist ebenfalls nützlich. Diese Einheit kann Gegner angreifen, die sich in die Nähe der Stadt bewegen, und sie vielleicht vernichten, bevor sie angreifen. Befestigen Sie Armeen, die Ihre Stadt verteidigen sollen (wählen Sie die Option BEFESTIGEN vom Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (F)), da befestigte Einheiten eine erhöhte Verteidigungskraft haben—wir werden dies im Abschnitt **Militäreinheiten** genauer erklären.

Die Verteidigung einer Stadt kann bedeutend verbessert werden, indem man Stadtmauern baut, eine Verbesserung, die die Verteidigungsstärke gegen die meisten Angreifer (aber nicht gegen Haubitzen oder Luftangriffe) verdreifacht. Der Veteranenstatus und die Geländebonusse werden in Betracht gezogen, bevor diese Verdreifachung wirksam wird. Stadtmauern verhindern auch den Verlust von einfachen Bürgern, wenn Verteidigungseinheiten zerstört werden (siehe **Kampf**).

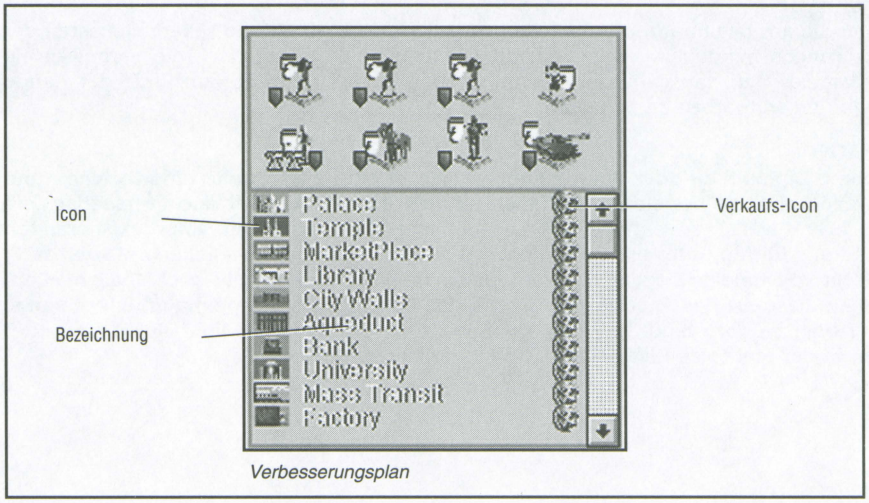
Wenn Zivilisationsfortschritte neue Armeetypen mit besseren Verteidigungsfaktoren möglich machen, nehmen Sie die erste Gelegenheit wahr, um die alten Verteidiger durch bessere Einheiten zu ersetzen. Da sich die offensiven Fähigkeiten Ihrer Gegner verbessern, wenn sie neue Fortschritte machen, müssen Sie mit Ihren Verteidigungseinheiten Schritt halten.

Die Verbindung von Städten durch Straßen und Eisenbahnen kann dabei helfen, die Verlegung von Einheiten von einem Ende Ihres Reiches zu Problemstandorten anderswo zu beschleunigen. Dadurch erhalten Ihre Verteidigungsarmeen interne Marschrouten, auf denen sie sich schnell dorthin bewegen können, wo sie gebraucht werden.

VERBESSERUNGEN

Stadtverbesserungen repräsentieren die Arbeiten in den Bereichen des Handels, der Bürokratie, des Erziehungswesens und der öffentlichen Arbeiten, die die Infrastruktur großer und effizienter Städte ausmachen. In der wirklichen Welt ist die dichte Bevölkerung von New York auf ein weitreichendes U-Bahnnetz angewiesen und kauft elektrischen Strom, der von weit entfernten Kraftwerken produziert wird. Los Angeles befindet sich in einer Wüste und importiert Wasser von Quellen, die Hunderte von Meilen entfernt sind.

In **Civilization II** sind Verbesserungen auch für das Wachstum und die Bedeutung der Städte lebensnotwendig. Eine ungenügende Größe dieser Anlagen kann die potentielle Größe einer Stadt einschränken. Jede Verbesserung liefert eine Dienstleistung oder macht die Stadt effizienter. Sie müssen entscheiden, welche Verbesserung wann implementiert werden soll—braucht Ihre Stadt dringender einen Marktplatz oder eine Bibliothek? Wäre ein Gerichtshof oder ein Kolosseum nützlicher? Alle Stadtverbesserungen finden Sie in der ZIVILOPÄDIE. Darin werden Baukosten, Nutzen und Unterhaltskosten für jede Verbesserung sowie die Bedingungen erklärt, unter denen die Verbesserungen veralten oder nicht mehr funktionstüchtig sind.



Verbesserungsplan

Der Verlust von Verbesserungen

Verbesserungen bestehen in einer dynamischen Stadt nicht ewig oder ohne Schaden zu nehmen. Die Kasernenverbesserung hat zum Beispiel einen geplanten Verschleiß. Sobald Ihre Zivilisation den Fortschritt des Schießpulvers entwickelt, sind Ihre alten Kasernen veraltet und verschwinden. (Das gleiche geschieht nach der Erfindung des Verbrennungsmotors. Diese militärischen Installationen hängen stark von technischen Neuerungen ab.) Um denselben Nutzen zu erhalten, müssen Sie die Kasernenverbesserung in jeder Stadt neu bauen, wenn Sie Kasernen wünschen.

Die meisten Verbesserungen verschwinden zwar im Laufe der Zeit nicht, sind jedoch Gefahren durch Eroberung, Notverkauf und Sabotage ausgesetzt. Wenn Sie dringend Bargeld brauchen, können Sie sogar die Verbesserungen einer Stadt verkaufen.

Eroberung

Einige, alle, oder keine der Stadtverbesserungen können zerstört werden, wenn die Stadt von einer anderen Zivilisation eingenommen wird. Wenn eine Stadt völlig zerstört wird, werden auch alle Verbesserungen vernichtet.

Notverkauf

Wenn Sie am Beginn Ihrer Runde weniger Geld haben, als für die Unterhaltskosten der Verbesserungen benötigt werden, verkauft **Civilization II** automatisch die Verbesserung gegen Bargeld. Defizitausgaben sind nicht erlaubt—selbst wenn Sie am Ende der Runde wieder in den schwarzen Zahlen sind.

Sabotage

Fremde Diplomaten oder Spione können sich in eine Ihrer Städte einschleichen und industrielle Sabotage betreiben. (Natürlich können Ihre Botschafter auch versuchen, die Städte Ihrer Rivalen zu sabotieren.) Dies könnte zur Zerstörung einer existierenden Verbesserung führen (oder es könnte Ihren aktuellen Bau stoppen—siehe **Diplomaten & Spione** für vollständige Details über diplomatische Aktionen). Es gibt zwei Möglichkeiten, sich gegen diese Art des Angriffs zu wehren—das Beseitigen des Diplomaten oder Spions, bevor er oder sie Ihre Stadt betreten kann, oder die Stationierung von Diplomaten oder Spionen in der Stadt des Rivalen zum Zweck der Gegenspionage.

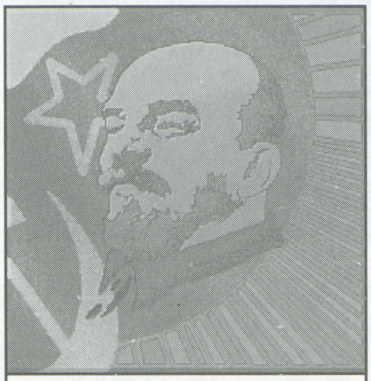
Verkauf von Verbesserungen

Um schnell zu Bargeld zu kommen, klicken Sie auf die Verbesserung im Verbesserungsplan der Stadtanzeige. Ein Dialogfeld zeigt, wieviel Gold Sie für den Verkauf einer Verbesserung erhalten könnten. Normalerweise können Sie ein Goldstück pro Ressource erhalten, die in die Verbesserung investiert wurde. Wenn Sie verkaufen, verschwindet die Verbesserung aus der Stadt, und das Geld wird Ihrer Schatzkammer hinzugefügt.

Der Verkauf einer Verbesserung kann nützlich sein, wenn Sie zuwenig Geld haben und ein willkürlicher Verkauf einer Verbesserung angedroht wird. Er kann sich auch anbieten, wenn Sie angegriffen werden und keine Chance haben, eine Stadt zu verteidigen oder sie wieder einzunehmen. Indem Sie die Verbesserungen verkaufen, reduzieren Sie den Wert für den Gegner und Ihren eigenen Verlust. Sie können nur eine Verbesserung pro Stadt pro Runde verkaufen. Weltwunder können nicht verkauft werden.

Eilaufträge

Es gibt auch Zeiten, in denen Sie den spezifischen Nutzen einer Verbesserung sofort und nicht erst in 20 Runden benötigen. Wenn Sie ausreichend Geld haben, können Sie die Fertigstellung eines teilweise konstruierten Baus beschleunigen, indem Sie bar bezahlen. Die Beschleunigung des Baus auf diese Weise ist jedoch sehr teuer. Wenn die Arbeiter schneller arbeiten, erhalten sie Überstundengeld, und Sie müssen extra für Material und Baukosten bezahlen. Die zusätzlichen Kosten für einen Eilauftrag hängen davon ab, wieviel Arbeit bereits fertig ist und ob der Auftrag zivil, militärisch oder ein Weltwunder ist. Ein Eilauftrag kann bis zu achtmal soviel Gold kosten wie die normale Summe von Schild-Icons.



Wladimir Iljitsch Lenin

Um einen Eilauftrag durchzuführen, ohne Bargeld zu bezahlen, haben Sie zwei Möglichkeiten. Eine Karawanen- oder Frachteinheit kann eine Stadt betreten, in der ein Weltwunder gebaut wird, und ihre Güter direkt an das Projekt liefern, indem die Option Beim Bauen Des Wunders helfen gewählt wird, wenn sie ankommt. Sie zahlt die Einheitenkosten in Schilden direkt in das Ressourcen-Feld. Als Alternative trägt eine Einheit, die in der Stadt aufgelöst wird, die Hälfte ihrer Kosten zur aktuellen Konstruktion bei, egal ob es sich um ein Weltwunder, eine Verbesserung oder eine andere Einheit handelt. Dadurch werden die neue Ausbildung der Truppen und die Neuverteilung ihrer Vorräte repräsentiert.

Posten, die durch Eilaufträge beendet werden, sind am Anfang der nächsten Runde erhältlich. Es hat daher keinen Sinn, Dinge zu beschleunigen, die in der nächsten Runde sowieso beendet werden. Um zu entscheiden, ob ein Posten in der nächsten Runde ohne Eilauftrag beendet werden kann, vergleichen Sie die überschüssigen Rohstoffe, die die Stadt produziert, mit der Zahl, die für die Fertigstellung notwendig ist. Bei sehr teuren Bauten könnte es nützlich sein, Ihren Stadtstatus-Berater vom Menü Berater nach den genauen restlichen Kosten zu fragen.

Ihre Stadt neu benennen

Sie können alle Ihre Städte neu benennen, wann immer Sie wollen. Diese Eigenschaft ist nützlich, wenn Sie eine Stadt einnehmen und den Stadtnamen an den Ihrer anderen Städte angleichen wollen, oder wenn Sie feststellen, daß Sie Einheiten von zwei Städten verwechseln, da sich die Namen zu ähnlich sind.

Öffnen Sie die Stadtanzeige, und klicken Sie dann die Schaltfläche Stadt neu benennen an. Daraufhin öffnet sich ein Dialogfeld, in das Sie den neuen Stadtnamen eintippen können. Drücken Sie die (Eingabetaste), oder klicken Sie auf OK, um den Namen zu akzeptieren. Wenn Sie sich entscheiden, den Namen doch nicht zu ändern, klicken Sie ABBRECHEN an.

VERWALTUNG IHRES HANDELS

Der Handel ist eine fundamentale Macht, die Zivilisationen antreibt. Er führt einzigartige und exotische Wertgegenstände ein, stimuliert die Wirtschaft und regt die Phantasie der besten Denker an. Der Handel wirkt sich auf viele überraschende und subtile Arten auf die Gesellschaft aus, und Ihre Möglichkeiten, die Auswirkungen des Handels zu beeinflussen, sind ebenso verschiedenartig.

Konzepte der Handelsverwaltung

Wir machen weiter, wo wir in **Konzepte der Stadtverwaltung** aufgehört haben, und beschreiben weitere Unterteilungen, die aus Handelseinkommen (Pfeil-Icons), Luxusartikeln (Kelche), Steuern (Gold) und Wissenschaftsinvestitionen (Becher) resultieren.

Luxusartikel machen die Bevölkerung zufriedener. Die Verfügbarkeit von Luxusartikeln bedeutet, daß einige Bürger ein verwöhnteres Leben führen können. Je zwei Kelche machen einen zufriedenen Bürger aus. Zum Thema Wohlbefinden werden wir uns später noch genauer äußern.

Steuern erhalten Stadtverbesserungen und bereichern Ihre Schatzkammer. Steuern unterstützen grundlegende Dienstleistungen, und überschüssige Gelder werden in Ihrer Schatzkammer gesammelt. Es gibt eine Menge nützlicher Dinge, für die Sie Ihr Geld in **Civilization II** ausgeben können. Wir werden dies etwas später erklären. Wenn Ihnen die Gelder ausgehen, könnte Ihre Stadt gezwungen sein, Verbesserungen zu verkaufen.

Ausgaben für Wissenschaft treiben Ihre technologische Forschung an. Jeder neue Fortschritt, der erzielt werden soll, benötigt eine gewisse Anzahl von Bechern. Im Kapitel **Zivilisationsfortschritt** wird die Suche nach Wissen genauer erklärt, aber im Moment brauchen Sie nur zu wissen, daß neue Entdeckungen Ihnen oft den Bau neuer Einheiten und Stadtverbesserungen ermöglichen und manchmal die Möglichkeit eröffnen, ein Weltwunder zu bauen. Zusätzlich führt jede Entdeckung zu weiteren Entdeckungen und schafft damit eine Kette des Fortschritts. Wenn Ihre Städte kaum Becher produzieren, wird Ihre Zivilisation wenig Fortschritte machen.

Welche der drei Ausgaben ist am wichtigsten? Das hängt von Ihren kurzfristigen Zielen ab. Um der Handelsverwaltung die größtmögliche Flexibilität zu geben, erlaubt Ihnen **Civilization II,** den Bestandteil des Handelseinkommens festzulegen, der für die drei Bereiche ausgegeben wird. Die Option Steuersatz im Menü Königreich erlaubt Ihnen, das Verhältnis der Steuern zur Wissenschaft und zu den Luxusartikeln in 10-Prozent-Schritten zu ändern, und zeigt, wie diese Sätze die Investitionen und das Tempo beeinflussen, mit denen Sie Ihr Wissen erhöhen können.

In den **Stadkonzepten** erwähnten wir, daß der Bevölkerungsplan Ihnen mehr als nur die Anzahl der Bürger in Ihrer Stadt mitteilt. Er gibt Ihnen auch Informationen über das allgemeine Niveau der Zufriedenheit der Bürger in Ihrer Stadt. Die Bürger-Icons erscheinen mit drei verschiedenen Haltungen: *glücklich, zufrieden* und *unzufrieden*. Wenn Sie anfangen, Städte zu bauen, starten Sie mit zufriedenen Bürgern. Die Regierungsform, die Ihre Zivilisation entwickelt, und der Schwierigkeitsgrad, den Sie wählen, bestimmen, wie schnell Ihre Bevölkerung von Unruhen beeinflußt wird. Unzufriedene Bürger müssen durch glückliche Bürger ausgeglichen werden, sonst wird Ihre Stadt von *Ziviler Unruhe* erfaßt. "Zivile Unruhe" klingt nicht nur unangenehm, sie hat auch einige schreckliche Folgen. Wir werden dies in Kürze erklären.

Im Moment brauchen Sie nur zu wissen, daß Sie das Wohlbefinden Ihrer Bürger auf verschiedene Weisen erhöhen können. Dazu gehören: *das Bauen spezifischer Stadtverbesserungen,* wie Tempel und Marktplätze (wir werden in Kürze alles über **Verbesserungen** erklären), *die Neuzuordnung militärischer Einheiten* (alles über die Wirkungen des Kriegsrechts und des diplomatischen Dienstes finden Sie unter **Militäreinheiten**), *die Änderung der Steuersätze* (wie sie im Detail unter dem Menü **Königreich** im Abschnitt **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm** beschrieben ist) und *das Abziehen von Bürgern, um sie zu Spezialisten zu machen* (siehe **Spezialisten**).

Puh! Das ist eine ganze Menge, die auf einmal verdaut werden soll. Nur noch eines —wir erwähnten weiter oben die Regierungsformen. Die Einführung neuer Fortschritte umfaßt mehr als nur Erfindungen zur Abwasserentsorgung und zum Aufbau militärischer Macht. Das Spiel zählt auch philosophische Konzepte und Theorien als "neue Technologien". Jede Zivilisation startet als Despotie, aber Sie können neue Regierungsformen entwickeln. Diese könnten eine wichtige Auswirkung auf das Wohlbefinden Ihrer Bürger und auf die Geschwindigkeit haben, mit der sie Rohstoffe, Nahrungsmittel und Handelsaktivität produzieren.

HANDELSSÄTZE

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, sind keine Ihrer Handelsvorteile mit Luxusartikeln verbunden—statt dessen gehen 40 Prozent Ihres Handels zum Steuereinkommen, und 60 Prozent werden für die Wissenschaft verwendet. Um das Verhältnis von Steuer- und Wissenschaftseinkommen zu ändern, ziehen Sie das Menü KÖNIGREICH herunter, und wählen Sie die Option STEUERSATZ. Wählen Sie einen neuen Satz, indem Sie einen oder mehrere Schalter am Regler entlangschieben. Eine Anmerkung oben im Feld gibt den maximalen Prozentsatz an, der bei Ihrer aktuellen Regierungsform erlaubt ist. Eine weitere Anmerkung listet das Einkommen und die Ausgaben als Gold pro Runde auf, und schließlich berechnet eine Eingabe, wie viele Runden es dauern wird, bis ein neuer Fortschritt erreicht werden kann. Wenn Sie sich auf den Fortschritt Ihrer Zivilisation konzentrieren möchten, könnten Sie mehr Geld für die Forschung zur Verfügung stellen. Wenn Sie immer neue Verbesserungen bauen wollen, müssen Sie die Steuern erhöhen, um die Instandhaltungskosten tragen zu können. Machen Sie sich dagegen Sorgen um das Wohlbefinden Ihrer Bürger, könnten Sie Luxusartikel zur Verfügung stellen, um sie glücklicher zu machen (mehr dazu später). Experimentieren Sie mit verschiedenen Sätzen, um zu sehen, welche Einkommens- und Wissenschaftsstufen Sie erreichen können.

Wenn es zu schwierig ist, alle drei Regler zur gleichen Zeit einzustellen, können Sie das Feld am rechten Ende eines beliebigen Balkens anklicken, um diesen Wert zu blockieren. Jetzt bewegen sich nur noch zwei Regler, wenn Sie einen ziehen.

REGIERUNGEN

Ein weiteres Hilfsmittel der Stadt- und Handelsverwaltung ist die Regierungsform, unter der Ihre Kultur lebt. Jede Kultur beginnt als Despotie, aber einige der Fortschritte, die Sie erreichen können, sind intellektueller und nicht technologischer Natur. Sie schließen fünf neue Regierungskonzepte ein. Nachdem Sie eine neue Regierungsform entdeckt haben, können Sie entscheiden, eine Revolution zu fördern, um die Regierungsform zu ändern. (Sie erhalten auch Zugriff auf neue Regierungsformen, wenn Sie das Weltwunder "Freiheitsstatue" bauen).

Anarchie, oder das Fehlen einer Regierung, kommt nur vor, wenn Sie die Kontrolle verlieren, entweder weil zivile Unruhen Ihre derzeitige Regierung stürzen oder gleich nach einer Revolution. Zivile Unruhen dauern an, solange die Zustände dafür reif sind. Im Falle einer Revolution stabilisiert sich natürlich die Haltung Ihrer Bevölkerung. Nachdem sich Ihre Zivilisation über einige Runden hin beruhigt hat, erscheint ein Dialogfeld mit der Liste aller Regierungsformen, die für Ihre Kultur erhältlich sind. Wählen Sie eine Regierungsform, und sie wird sofort wirksam.

Eine neue Funktion in **Civilization II** läßt Sie Regierungsformen sofort und ohne Strafe während der verbleibenden Zeit dieser Runde ändern. Wenn Sie mit Ihrer ersten Wahl nicht zufrieden sind, ziehen Sie das Menü wieder herab, und wählen Sie eine andere Regierung. Nachdem Sie die (Eingabetaste) gedrückt haben, um Ihre Runde zu beenden, müssen Sie dann jedoch durch den ganzen Revolutionsprozeß (einschließlich mehrerer Runden Anarchie) gehen, wenn Sie erneut die Regierungsform ändern wollen.

Es gibt drei "antike" Regierungsformen—Despotie, Monarchie und die Republik—und drei "moderne" Formen— Kommunismus, Fundamentalismus und Demokratie. Die Republik und die Demokratie sind aus wirtschaftlicher Sicht die fortschrittlichsten, doch sie erlegen Ihrer militärischen Macht strenge Beschränkungen auf. Die anderen Regierungsformen bieten Kompromisse zwischen Wirtschaft und erhöhter militärischer Flexibilität. Sie können die Unterschiede der Regierungsformen auf diese Weise zusammenfassen: Je mehr Freiheit Sie Ihrer Bevölkerung geben, desto weniger möchte sie für Sie kämpfen, aber desto stärker wird Ihre Wirtschaft. Wir haben die Vor- und Nachteile jeder Regierungsform hinsichtlich Handel, Unterstützung für Einheiten, Produktion und Haltung der Bevölkerung zusammengetragen. Je nach Ihrem Spielstil möchten Sie vielleicht nicht jeden Fortschritt in der üblichen Reihenfolge entwickeln.

Anarchie

Sie haben vorübergehend die Kontrolle über die Regierung verloren. Sie kontrollieren weiterhin die Bewegungen Ihrer Einheiten, aber einige wichtige Funktionen Ihrer Zivilisation kommen zum Stillstand, bis die Kontrolle wiederhergestellt ist.

Haltung: Bis zu drei Truppen können in jeder Stadt das Kriegsrecht erklären. Jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhen**).

Korruption & Verschwendung: Die Korruption ist zügellos, obwohl keine Unterhaltskosten für die Stadtverbesserungen bezahlt werden müssen, keine Steuern eingezogen werden und während der Anarchie keine wissenschaftliche Forschung durchgeführt wird.

Ressourcenunterstützung: Militäreinheiten benötigen keine Rohstoffunterstützung, bis die Anzahl der Einheiten in der Stadt (siehe **Einheitenplan**) die Anzahl der Bürger im Bevölkerungsplan übertrifft. Jede Militäreinheit, die die Bevölkerungspunkte der Stadt übersteigt, benötigt einen Schild pro Runde für ihre Unterstützung. Siedler benötigen eine Nahrungsmitteleinheit pro Runde zur Unterstützung.

Besondere Bedingungen: Während Anarchie herrscht, können die Bürger ihr Potential bei ihrer Arbeit nicht erreichen. In dieser angespannten Atmosphäre produzieren die Arbeiter ein Ressourcen-Icon weniger in jedem Gelände, das mehr als zwei Icons jeder Art produziert. Bergwerke, die zum Beispiel normalerweise drei Schilde produzieren, produzieren unter der Anarchie nur zwei.

Despotie

Sie herrschen durch absolute Erlässe. Die Bevölkerung muß diese einfach akzeptieren, denn Ihr Wille wird von Ihrer Armee durchgesetzt. Wegen der strengen Beschränkungen der wirtschaftlichen und persönlichen Freiheit ist die Produktion minimal. Die totale Kontrolle macht die Kriegführung jedoch relativ leicht.

Haltung: Bis zu drei Truppen in jeder Stadt können das Kriegsrecht erzwingen, und jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhe**).

Korruption & Verschwendung: Korruption und Verschwendung gehören zu den größten Problemen in einer Despotie. Die Verluste des Handelseinkommens durch Korruption und der Schildproduktion wegen Verschwendung erhöhen sich mit der Entfernung einer Stadt von der Hauptstadt.

Ressourcenunterstützung: Militäreinheiten benötigen unter einer Despotie keine Ressourcenunterstützung, bis die Anzahl der Einheiten in der Stadt (siehe **Einheitenplan**) die Anzahl der Bürger im Bevölkerungsplan übersteigt. Jede Militäreinheit, die die Bevölkerungspunkte der Stadt übersteigt, benötigt für ihre Unterstützung einen Schild pro Runde. Siedler benötigen eine Nahrungsmitteleinheit zu ihrer Unterstützung.

Besondere Bedingungen: Die Bürger können ihr Potential bei ihrer Arbeit nicht erreichen. In dieser spannungsgeladenen Atmosphäre produzieren die Arbeiter ein Ressourcen-Icon weniger in jedem Gelände, das mehr als zwei Icons jeder Art produziert. Bergwerke, die zum Beispiel normalerweise drei Schilde produzieren, produzieren unter der Despotie nur zwei. Außerdem beträgt die maximale Rate für Steuern, Luxusartikel oder Wissenschaft 60 Prozent.

Monarchie

Ihre Herrschaft ist weniger als absolut, und eine Aristokratie von Bürgern der oberen Klasse beeinflußt Ihre Entscheidungen. Zumindest die aristokratische Klasse hat eine gewisse wirtschaftliche Freiheit, und dies führt zu einer höheren Produktion. Ihre Vasallen sind teilweise dafür verantwortlich, Ihnen bei der Verteidigung des Königreichs zu helfen, daher ziehen sie manchmal einen Teil der Produktion Ihrer Zivilisation als Unterhaltskosten für Militäreinheiten ab.

Haltung: Bis zu drei Truppen in jeder Stadt können das Kriegsrecht erzwingen, und jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhe**).

Korruption & Verschwendung: Ein gewisser Teil Ihrer wirtschaftlichen Erträge wird von Ihren Aristokraten abgezweigt, besonders von denen, die am weitesten von Ihrem wachsamen Auge entfernt sind—Korruption und Verschwendung sind unter der Monarchie bedeutende Probleme, obwohl sie nicht so schwerwiegend wie in einer Despotie sind. Die Verluste des Handelseinkommens durch Korruption und der Schildproduktion wegen Verschwendung erhöhen sich mit der Entfernung einer Stadt von der Hauptstadt.

Ressourcenunterstützung: Ihre Vasallen unterstützen bis zu *drei* Einheiten in jeder Stadt kostenlos. Jede weitere Einheit benötigt einen Schild pro Runde. Siedler brauchen für ihre Unterhaltskosten eine Nahrungsmitteleinheit pro Runde.

Besondere Bedingungen: Unter einer Monarchie beträgt der maximale Satz für Steuern, Luxusartikel oder Wissenschaftsproduktion 70 Prozent.

Republik

Sie herrschen über eine Reihe von Stadtstaaten, die Ihre Zivilisation kontrolliert. Jede Stadt ist ein autonomer Staat, jedoch gleichzeitig ein Teil der Republik, die Sie beherrschen. Die Bevölkerung glaubt, daß Sie von ihr eingesetzt wurden. Sie hat bedeutende persönliche und wirtschaftliche Freiheit, und dies führt zu einer lebhaften Handelstätigkeit. Ein Senat überprüft Ihre Diplomatie und hat die Gelegenheit, Ihre Entscheidungen zu überstimmen. Militärische Konflikte sind bei den Massen unbeliebt, und Ihre Regierung muß die vollen Unterhaltskosten der Armee tragen.

Haltung: Jede Land- und Marineeinheit *nach der ersten*, die nicht in einer verbündeten Stadt oder in einer Festung innerhalb von drei Quadraten einer verbündeten Stadt stationiert ist (mit Ausnahme der nicht-kriegführenden Einheiten, wie Siedler und Diplomaten, deren Angriffsstärke 0 ist) und jede Bomber-, Stealth-Bomber-, Hubschrauber- oder Raketeneinheit—egal, welche Stadt sie besetzt—macht in jeder Runde einen Bürger unzufrieden.

HINWEIS: In **Civilization II** werden Einheiten nicht in Bezug auf ihre *Heimatstadt* bestraft, sie brauchen nur ein einer *beliebigen* verbündeten Stadt zu sein.

Korruption & Verschwendung: Korruption und Verschwendung bleiben auch in einer Republik ein Problem, aber nicht so schwerwiegend wie in einer Monarchie. Die Verluste des Handelseinkommens durch Korruption und der Schildproduktion durch Verschwendung erhöhen sich mit der Entfernung einer Stadt von der Hauptstadt.

Ressourcenunterstützung: Jede Militäreinheit benötigt pro Runde einen Schild zur Unterstützung. Siedler brauchen zwei Nahrungsmitteleinheiten pro Runde.

Besondere Bedingungen: In einer Republik produzieren Ihre Arbeiter ein zusätzliches Pfeil-Icon in jedem Quadrat, in dem mindestens ein Pfeil-Icon produziert wird. Ihr Senat kann Sie zwingen, eine friedliche Lösung bei jeder Verhandlung zu akzeptieren, obwohl dies nur in etwa 50% der Fälle geschehen wird. Schließlich beträgt der maximale Satz von Steuern, Luxusartikeln oder Wissenschaftsproduktion 80 Prozent.

Kommunismus

Sie sind der Vorsitzende einer kommunistischen Regierung und herrschen mit Hilfe der regierenden Partei. Obwohl diese Regierungsform mehr Produktion als die Despotie erlaubt, beschränkt das orthodoxe Denken die persönliche und wirtschaftliche Freiheit und damit den Handel. Zu den Vorteilen zählt, daß Korruption durch den lokalen Parteiapparat auf ein Minimum beschränkt wird, daß die Armee und die Geheimpolizei Widerspruch unterdrücken und daß Ihre große Sicherheitsmacht ausgezeichnete Spione rekrutiert.

Haltung: Bis zu drei Truppen in jeder Stadt können das Kriegsrecht erzwingen, und jede macht einen unzufriedenen Bürger zufrieden (siehe **Wohlbefinden und zivile Unruhe**).

Korruption & Verschwendung: Unter dem Kommunismus eliminiert die staatliche Kontrolle der Wirtschaft organisiertes Verbrechen, und es gibt keine Korruption oder Verschwendung in Ihren Städten.

Ressourcenunterstützung: Unabhängig von der Stadtgröße benötigt jede Militäreinheit nach der *dritten*, die von einer Stadt unterstützt wird, einen Schild pro Runde. Siedler benötigen zwei Nahrungsmitteleinheiten zur Unterstützung.

Besondere Bedingungen: Alle Spionageeinheiten unter kommunistischen Regierungen sind Veteranen. Im Kommunismus beträgt die maximale Rate für Steuern, Luxusartikel oder Wissenschaftsproduktion 80 Prozent.

Fundamentalismus

Fundamentalismus ist eine Regierungsform, die auf der wörtlichen, kompromißlos durchgesetzten Interpretation eines religiösen Dogmas basiert. Fundamentalistische Gesellschaften behaupten, daß ihr eigener Glaube der einzige wahre Pfad zur Rettung sei, und sind intolerant gegenüber jeder abweichenden Ansicht—eine Tatsache, die jegliche intellektuelle Entwicklung erstickt. Andererseits sind Bürger dieser Staaten oft fanatisch ihrem Glauben ergeben und könnten bereit sein, zu sterben, Gewalt einzusetzen oder grausame Taten zu begehen, um ihn zu erhalten. Diese bedingungslose Hingabe, die oft die Nachbarstaaten verärgert, kann von einem klugen und zynischen Anführer ausgenutzt werden.

Haltung: Im Fundamentalismus ist kein Bürger jemals unzufrieden! Verbesserungen, die normalerweise unzufriedene Bürger zu zufriedenen Bürgern machen, produzieren "Zehntel" (Gold) entsprechend der Anzahl von Leuten, die normalerweise umgestimmt würden, und verlangen keine Unterhaltskosten.

Korruption & Verschwendung: Fundamentalismus hat sehr niedrige Korruptions- und Verschwendungsraten.

Ressourcenunterstützung: Wegen der Hingabe Ihrer Bevölkerung kann jede Stadt *zehn* Militäreinheiten ohne Kosten für Sie unterstützen. Siedler essen zwei Nahrungsmitteleinheiten pro Runde. Nur Fundamentalisten können Fanatikereinheiten bauen, die niemals Unterstützung benötigen.

Besondere Bedingungen: Im Fundamentalismus können die Steuer-/Luxusartikel-Wissenschaftsraten nicht höher als 80 Prozent gesetzt werden. Zusätzlich bedeutet die Unbeugsamkeit der Denkart und die Betonung von Doktrinen, daß alle wissenschaftlichen Forschungen HALBIERT werden. Die diplomatischen Strafen für "Terrorakte" (wie das Bombardieren von Stadtverbesserungen, das Vergiften von Brunnen und so weiter), die von Diplomaten und Spionen begangen werden, sind reduziert, da die Welt nichts besseres erwartet.

DEMOKRATIE

Sie regieren als ein gewähltes Staatsoberhaupt einer modernen Demokratie. Die Bevölkerung glaubt, daß Sie regieren, weil sie Sie gewählt hat. Der Grad der Freiheit, der in dieser Regierungsform erlaubt ist, resultiert in maximaler Nutzung der wirtschaftlichen Produktion und des Handels. Die Bevölkerung hat jedoch auch ein starkes Mitspracherecht dabei, wie groß der Anteil der wirtschaftlichen Produktion für die Verbesserung des Lebensstandards sein soll. Alle Ihre diplomatischen Entscheidungen werden vom Senat überprüft—und der Senat ist immer gegen Aktionen, die zum Krieg führen. Der Unterhalt einer militärischen Macht im Feld bringt enorme wirtschaftliche und politische Kosten mit sich.

Haltung: Jede Land- und Marineeinheit *nach der ersten*, die nicht in einer verbündeten Stadt oder in einer Festung innerhalb von drei Quadraten bei einer verbündeten Stadt stationiert ist (mit Ausnahme der nicht-kriegführenden Einheiten, wie Siedler und Diplomaten, deren Angriffsstärke 0 ist) und jede Bomber-, Stealth-Bomber-, Hubschrauber- oder Raketeneinheit—egal, welche Stadt sie besetzt—macht in jeder Runde *zwei* Bürger unzufrieden.

HINWEIS: In Civilization II werden Einheiten nicht in Bezug auf ihre *Heimatstadt* bestraft, sie brauchen nur in einer *beliebigen* verbündeten Stadt zu sein. Außerdem ist die Demokratie sehr empfindlich. Wenn auch nur eine Ihrer Städte mehr als eine Runde lang ziviler Unruhe ausgesetzt ist, fällt Ihre Regierung in eine Anarchie.

Korruption & Verschwendung: Einer der größten Vorteile der Demokratie ist die Fähigkeit, Korruption und Verschwendung auszuschalten. Sie existieren in Ihren Städten nicht.

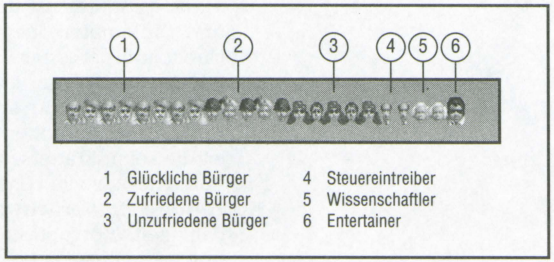
Ressourcenunterstützung: Jede Militäreinheit benötigt einen Schild pro Runde als Unterhaltskosten. Siedler brauchen zwei Nahrungsmitteleinheiten pro Runde für ihren Unterhalt.

Besondere Bedingungen: In der Demokratie produzieren Ihre Arbeiter ein weiteres Pfeil-Icon, wo bereits mindestens eines existiert. Patriotismus und starke demokratische Traditionen machen Ihre Städte und Einheiten *immun gegenüber allen Formen der Bestechung*. Schließlich kann der Senat Sie zwingen, eine friedliche Lösung in jeder Verhandlung zu akzeptieren, und wird dies auch tun, wann immer es möglich ist.

WOHLBEFINDEN UND ZIVILE UNRUHE

Wohlbefinden und ihr Gegenteil, zivile Unruhe, sind indirekt mit dem Handel verbunden. Das Fehlen vom Handel führt zur Stagnation, und eine schwache Wirtschaft bedeutet einen Mangel an Gütern und Dienstleistungen. Die Bürger in Ihren Städten haben eine von drei verschiedenen Haltungen oder Empfindungen: Wohlbefinden, Zufriedenheit oder Unzufriedenheit. Die ersten Bürger Ihrer ersten Stadt beginnen in einem zufriedenen Status. Wenn die Bevölkerung einer Stadt wächst, erhöht sich der Wettkampf um Arbeit, Gebrauchsgegenstände und Dienstleistungen. Schließlich werden einige Bürger zu murren beginnen und Unzufriedenheit anzeigen, je nach dem Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie spielen, der Regierungsform Ihrer Zivilisation und den wirtschaftlichen Bedingungen in Ihrer Stadt. Wenn Sie während des Bevölkerungszuwachses keine aktive Rolle bei der Verwaltung der Stadt spielen, führt der natürliche Trend der Haltung Ihrer Bürger zur Unzufriedenheit.

Was können Sie also tun, um diesem Trend entgegenzuwirken? Wenn in Ihrer Bevölkerung aufgrund ihrer unausgeglichenen Haltung bereits zivile Unruhe herrscht, müssen Sie sofort entsprechende Schritte unternehmen, die Sie im Abschnitt **Ordnung wiederherstellen** nachlesen können. Sie brauchen jedoch nicht zu warten, bis eine Krise anbricht. Sie können sicherstellen, daß Ihre Bürger zufrieden sind, indem Sie langfristig planen und die Dienstleistungen anbieten, wenn sie verlangt werden, oder sogar bevor sie verlangt werden.



Das Temperament Ihrer Bürger hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, mit dem Sie spielen. In der Häuptlingsstufe ist Ihre Bevölkerung so ausgeglichen, daß die ersten sechs Bürger im BEVÖLKERUNGSPLAN zufrieden beginnen. Jeder neuer Bürger fängt danach mit einer schlechten Haltung an und muß durch Verbesserungen, Luxusartikel, Kriegsrecht und/oder Weltwunder in eine bessere Laune versetzt werden. Die Anzahl der Bürger, die zufrieden beginnen, verringert sich mit jeder höheren Schwierigkeitsstufe um einen, bis zur Gottheitsstufe, wo Ihre Bevölkerung so temperamentvoll ist, daß nur ein Bürger von Anfang an zufrieden ist. Der zweite und alle folgenden Bürger zeigen ihre Unzufriedenheit und müssen mit den Verwaltungshilfsmitteln, die Ihnen zur Verfügung stehen, zufriedengestellt werden.

Besondere Unzufriedenheitsfaktoren

Es gibt zwei besondere Bedingungen, die weitere Unzufriedenheit in einigen Bevölkerungen bewirken. Unter einer Despotie, und mit gewissen Abschwächungen auch unter anderen Regierungsformen, erhöht sich die Unzufriedenheit der Bürger mit der Zahl von Städten. Dies kann zu sehr unzufriedenen Bürgern führen, die zuerst zu unzufriedenen Bürgern gemacht werden müssen, bevor sie zufriedengestellt werden können.

In Republiken und Demokratien könnte jede Land- oder Marineeinheit, die sich nicht in einer verbündeten Stadt oder in einer Festung innerhalb von drei Quadraten bei einer verbündeten Stadt befindet, und jede Bomber-, Hubschrauber- oder Raketeneinheit, egal wo sie sich befindet, Bürger unzufrieden machen. Sie können diese Einheiten als "im Feld" stehend ansehen. Wegen des Routine-Flugtrainings sind die meisten Lufteinheiten immer "im Feld", doch die schützende Rolle der Kampfjäger macht sie zu einer Ausnahme der Regel.

In einer Republik bewirkt die erste Einheit im Feld *keine* Unzufriedenheit. Jede folgende Armee im Feld bewirkt einen unzufriedenen Bürger. Wenn Ihre Zivilisation eine Demokratie ist, bewirkt jede Einheit im Feld zwei unzufriedene Bürger. Einheiten mit einer Angriffsstärke von Null (das heißt einer AVB-Bewertung, die mit Null beginnt, wie Transport- oder Ingenieureinheiten) bewirken keine Unzufriedenheit dieser Art. Wenn eine Stadt zivile Unruhe erfährt, kann die Auflösung einer weit entfernten Einheit und ihre Rückkehr zu ihren Heimatstädten oder das Ändern ihrer Heimatstädte einige unzufriedene Bürger zufrieden machen, und damit könnte die Ordnung wiederhergestellt werden.

Zivile Unruhe

Wie wir in **Konzepte der Stadtverwaltung** erwähnt haben, erfahren Städte, die kein Gleichgewicht zwischen glücklichen und unzufriedenen Bürgern haben, zivile Unruhen. Städte mit zivilen Unruhen haben keine Steuereinnahmen, technologischen Forschungen oder Überschüsse von Nahrungsmitteln. Eine längere zivile Unruhe könnte die Regierung stürzen und zur Anarchie führen. Ein Atomreaktor in einer Stadt mit ziviler Unruhe könnte zu einer Kernschmelze im Reaktor aufgrund laxer Sicherheitskontrollen führen (siehe **Kernschmelze**). Die Stabilität der Stadt aufrechtzuerhalten, sollte Ihre höchste Priorität sein.

Eine Stadt erfährt zivile Unruhe, wenn die Zahl der unzufriedenen Bürger die Zahl der glücklichen überschreitet. Zufriedene Menschen und Spezialisten werden in dieser Rechnung ignoriert. Wenn die Ordnung wiederhergestellt ist, kehrt die Stadt in der nächsten Runde zum normalen Betrieb zurück. Sie können die Ordnung auf verschiedene Weise wiederherstellen.

Wiederherstellen der Ordnung

Sie können für die Fertigstellung einer Verbesserung bezahlen, zum Beispiel für einen Tempel, der genügend unzufriedene Bürger zu zufriedenen machen könnte (oder zufriedene Bürger zu glücklichen), um den Ausgleich wiederherzustellen. Unter **Eilaufträge** können Sie nachlesen, wie man das macht.

Sie können auch die Steuersätze Ihrer Zivilisation ändern. Wenn mehr Luxusartikel erhältlich werden, könnten einige zufrieden Bürger glücklich werden. Dies könnte zu einem Ausgleich gegenüber der unzufriedenen Bevölkerung führen. Unter **Handelssätze** finden Sie Informationen über wirtschaftliche Manipulationen.

Sie können einen oder mehrere Bürger aus der Arbeiterschaft herausnehmen und sie zu Spezialisten machen. Dadurch erhöht sich die Anzahl der glücklichen Menschen. Informationen dazu finden Sie unter **Spezialisten**. Wenn Sie Spezialisten schaffen, seien Sie vorsichtig, daß Sie keine Mängel von Nahrungsmitteln oder Ressourcen verursachen, die zu Hunger unter der Bevölkerung oder zur Auflösung von Armeen führen könnten.

Wenn Ihre Zivilisation unter Anarchie, Despotie, Monarchie oder Kommunismus lebt, können Sie das Kriegsrecht verwenden, um die Ordnung in einer Stadt wiederherzustellen. Bis zu drei Militäreinheiten mit einem Angriffsfaktor von Eins oder höher können in einer Stadt stationiert werden, um das Kriegsrecht zu erzwingen. Jede Militäreinheit macht einen unzufriedenen Bürger unter den ersten drei Regierungsformen zufrieden. Im Kommunismus ist das Kriegsrecht doppelt so wirksam, und jede Armee macht aus zwei Bürgern zufriedene Menschen. Wenn Sie genug Militäreinheiten und ein niedriges Niveau von Unzufriedenheit haben, könnte das Kriegsrecht ausreichen, um die Ordnung wiederherzustellen.

Wir lieben ____ Tag

Ihr Volk liebt Sie!

Wenn die Bevölkerung einer Stadt ausreichend glücklich ist (nicht Ihre ganze Zivilisation—nur an einem Standort), hält sie eine spontane Feier ab, um Ihre Herrschaft zu ehren. Die Bürger rufen einen "Wir lieben (Titel des Anführers) Tag" als Dank für den Wohlstand aus, den Ihre Verwaltung möglich gemacht hat. Solange die Umstände, die diese feierliche Atmosphäre hervorgerufen haben, fortbestehen, erfährt die Stadt gewisse Nutzen, die von der Regierungsform abhängen. Sie sehen die Auswirkungen der Feier während der ersten *vollen Runde nach* der Ausrufung des Feiertags.

Damit es zu einem Feiertag kommen kann, muß eine Stadt bestimmte Bedingungen erfüllen: Es darf keine unzufriedenen Bürger in der Stadt geben, die Anzahl glücklicher Bürger muß der der zufriedenen Bürgern entsprechen oder höher sein, und der Bevölkerungsplan muß mindestens drei Bürger aufweisen. Für diese Berechnung werden Spezialisten als zufriedene Bürger angesehen. Eine Stadt mit fünf glücklichen Bürgern, vier zufriedenen Bürgern und keinem unzufriedenen Bürger feiert also. Eine Stadt mit zehn glücklichen Bürgern, drei zufriedenen Bürgern und einem unzufriedenen Bürger feiert nicht.

Anarchie

Die Feier hat keine Wirkung, wenn unter Ihrer Regierung eine Anarchie ausgebrochen ist.

Despotie

Die feiernde Stadt erhält Ressourcen, als ob die Regierung eine Monarchie sei (siehe **Regierungen**). Dies kann die Menge der Nahrungsmittel und Rohstoffe, die Ihre Bürger produzieren, in gewissen verbesserten (bewässerten und mit Bergwerken versehenen) Geländetypen erhöhen.

Monarchie/Kommunismus/Fundamentalismus

Eine feiernde Stadt, die unter diesen Regierungsformen beherrscht wird, erhält Ressourcen, als sei die Regierungsform eine Republik (siehe **Regierungen**). Dies erhöht die Menge des Handels, die Ihre Bürger in einem Gelände produzieren können, das bereits Handelsgüter produziert.

Republik/Demokratie

Eine Stadt, die unter einer dieser Regierungsformen beherrscht wird, erfährt ein Bevölkerungswachstum von einen Punkt in jeder Runde, in der sie feiert, solange ausreichende Nahrungsmittel erhältlich sind. Dies kann zu einem dramatischen Wachstum der Stadt führen.

GELÄNDE UND BEWEGUNG

Gelände & Bewegungskonzepte

Die Spiellandkarte in **Civilization II** ist in kleine unabhängige Teile oder *Geländequadrate* unterteilt, wie wir im Abschnitt **Stadtkonzepte** erwähnt haben. Zur Vereinfachung besteht jedes Quadrat aus einem einzigen Geländetyp, selbst wenn die wirkliche Welt nicht so perfekt organisiert ist. Um zu zeigen, daß gewisse Geländetypen leicht zu überqueren sind und andere das Schleppen durch Sümpfe oder das Hacken durchs Unterholz erfordern, verbrauchen Ihre Einheiten *Bewegungspunkte*, um jedes neue Quadrat zu betreten. Jede Einheit hat eine AVB-Bewertung (das Akronym für Angriff/Verteidigung/Bewegung). B, also die dritte Zahl in der Bewertung, zeigt an, wie viele Bewegungspunkte eine Einheit in einer Runde einsetzen kann. Sie finden alle Einzelheiten über die Einheiten und ihre AVB-Bewertung unter **Militäreinheiten**.

Jeder Geländetyp hat seine eigenen *Bewegungspunktkosten* (und sie sind alle in den GELÄNDETABELLEN auf dem **Poster** aufgeführt). Ihre Siedler- und Ingenieureinheiten können diese Bewegungskostenpunkte verbessern (das heißt verringern), indem sie Straßen und später Eisenbahnschienen in den Geländequadraten legen. (Unter **Siedler & Ingenieure** erfahren Sie alles zu diesem Thema.) Wenn sich eine Einheit zu einem neuen Quadrat bewegt, zahlt sie die Bewegungspunktkosten für dieses Quadrat. Wenn sie nach der Bewegung durch ein Quadrat noch Bewegungspunkte—oder Bruchteile von Bewegungspunkten—übrig hat, kann eine Einheit versuchen, sich nochmals zu bewegen, bis sie ihre Bewegungspunkte aufgebraucht hat. Angriffe zählen als Bewegung—das heißt, daß eine Einheit Bewegungspunkte verwendet, wenn sie angreift. Sie können die Einzelheiten dazu unter **Militäreinheiten** nachlesen. Im Moment müssen Sie nur wissen, daß die Angriffsstärke einer Einheit reduziert sein könnte, wenn sie zur Zeit des Kampfes weniger als einen vollständigen Bewegungspunkt übrig hat. Sie werden in dem Fall gefragt, ob Sie den Angriff fortsetzen wollen.

Auch das Vorhandensein gegnerischer Einheiten oder Städte in der Nähe könnte die Bewegungsoptionen einer Einheit einschränken. Einheiten und Städte haben das, was in Militärkreisen als *Zone unter Kontrolle* bezeichnet wird. Ihr Einfluß breitet sich auf die acht Quadrate aus, die sie direkt umgeben. Ihre Einheiten können sich nicht direkt von der Einflußzone eines Rivalen zur Einflußzone eines anderen Rivalen bewegen, wenn Sie kein Bündnis mit dem zweiten Stamm haben. Dadurch wird die Fähigkeit einer Einheit repräsentiert, gegnerische Einheiten zu bedrohen oder festzunageln. Wenn eine gegnerische Legion in der Nähe wartet, um anzugreifen, können Ihre Truppen es sich nicht leisten, ihre Flanken ungeschützt zu lassen. Die Blockaden brauchen nicht von Einheiten oder Städten der gleichen Zivilisation zu stammen. Das Diagramm **Bewegungsbeschränkung** sollte dies etwas deutlicher machen. Einige Einheiten (wie Diplomaten, Karawanen und alle Luft- und Marineeinheiten) haben besondere Fähigkeiten, die ihnen erlauben, diese Beschränkungen zu ignorieren.

GELÄNDETYPEN

Die Unterschiede der Geländetypen bedeuten mehr als nur die Grafik und die verschiedenen Farben, die das Spiel visuell interessanter machen. Jeder Geländetyp hat seinen eigenen wirtschaftlichen Nutzen und seine eigene Auswirkung auf die Bewegung und auf den Kampf. Sie finden detaillierte Informationen über die Geländetypen in der GELÄNDEKARTE auf dem **Poster** und in der ZIVILOPÄDIE.

Um die Geländeinformationen von der ZIVILOPÄDIE zu erhalten, klicken Sie das ZIVILOPÄDIE-Menü an, und wählen Sie die Option GELÄNDETYPEN. Eine Liste der Standard-Geländetypen und ihrer besonderen Ressourcen erscheint. Wenn Sie ein Bild für eine besondere Ressource nicht erkennen, klicken Sie den Standard-Geländetyp an, um zu sehen, welche besonderen Ressourcen möglich sind.

EINE ANMERKUNG ÜBER FLÜSSE

In **Civilization II** sind Flüsse keine unabhängigen Geländetypen. Sie können durch jeden Geländetyp fließen. Flüsse erleichtern Bodentruppen, die der Richtung des Flußbetts entweder flußaufwärts oder flußabwärts folgen, die Fortbewegung, da jedes Quadrat nur ein Drittel eines Bewegungspunktes kostet. Dies hängt nicht vom umliegenden Gelände ab. Siedler- und Ingenieureinheiten können keine Straßen über Flüsse bauen, bis Ihr Stamm den Brückenfortschritt entdeckt hat. Flüsse zählen als Wasserquellen für die Bewässerung. Bürger, die ein Gelände bearbeiten, durch das ein Fluß fließt, erhalten ein Pfeil-Icon als Bonus, das anzeigt, daß der Fluß den Handel erleichtert. Schließlich erhöht ein Fluß den Verteidigungsbonus des Geländes, durch das er fließt.

STANDARD-GELÄNDEQUADRATE

Die Standard-Geländetypen können nach klimatischen Grenzen unterteilt werden. Hier eine kurze Zusammenfassung: Gletscher- und Tundraquadrate sind beide kalte Gelände. Sie produzieren wenig Rohstoffe und können nicht in profitablere Gelände umgewandelt werden. Sumpf und Dschungel sind beides feuchte Gelände. Man kann sie nicht leicht überqueren, und ein beträchtlicher Zeitaufwand ist erforderlich, um sie in ein profitableres Gelände umzuwandeln. Steppen- und Graslandquadrate sind beide offenes Gelände. Man kann sie leicht überqueren, und wenn sie verbessert sind, produzieren beide große Mengen an Nahrungsmitteln sowie andere Rohstoffe. Die Höhe ist die wichtigste Eigenschaft von Hügel- und Gebirgsquadraten. Sie sind schwieriger zu überqueren und bieten mehr Rohstoffe, wenn sie für den Bergbau genutzt wurden. Ozeanquadrate erzeugen sehr viel Handel, und Geländetypen, an die sie angrenzen und bei denen dies möglich ist, können bewässert werden. Landeinheiten können sich mit einem Drittel eines Bewegungspunktes pro Quadrat bewegen, wenn sie sich entlang eines Flußbetts flußaufwärts oder -abwärts bewegen. Wüstenquadrate sind trockenes Gelände, das für marginale Produktion verbessert werden kann. Forstquadrate sind schwer zu überqueren, aber sie bieten eine Menge Rohstoffe.

Spezielle Geländequadrate

Jedes Standard-Geländequadrat kann durch eine von zwei besonderen Ressourcenarten verbessert werden. Wenn besondere Resssourcen erscheinen, tragen sie in hohem Maße zum wirtschaftlichen Wert des Geländes bei. Spezielle Symbole markieren den Standort dieser Ressourcen. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheiten ein Quadrat mit einem besonderen Gelände-Icon in einen anderen Geländetyp umändern, geht die ursprüngliche Besonderheit verloren. Wenn ein neuer Geländetyp mit einer besonderen Ressource verbessert werden kann, wird dies geschehen. Wenn das neue Gelände Grasland ist, bleibt es Standard-Gelände. Wir geben Ihnen jetzt eine kurze Zusammenfassung.

Gletscher können durch **Ölablagerungen** verbessert werden, die einen erhöhten Mineralschatz bedeuten und daher zusätzliche Schilde bringen, wenn das Gelände bearbeitet wird. Die Anwesenheit eines Walrosses zeigt an, daß **Elfenbein** zur Verfügung steht, das stark verbesserten Handel bedeutet.

Moschusochsen stehen in einigen Tundraquadraten und zeigen ausgezeichnete Nahrungsmittelquellen oder die Möglichkeit guter Weiden an. Arbeiter können in diesen Quadraten weitere Nahrungsmittel produzieren. Andere Tundraquadrate zeigen **Pelze** und weisen darauf hin, daß hier sehr viele Pfeile, die für wünschenswerte Handelsgüter stehen, möglich sind.

Sumpfquadrate können **Torf** enthalten, dessen Nützlichkeit als Brennstoff von der verbesserten Schildproduktion angezeigt wird, oder vielleicht auch **Gewürze**, exotische Aromen, die in der ganzen Welt hoch geschätzt werden und daher zusätzliche Erträge bei Nahrungsmittel- und Pfeil-Icons verheißen.

Edelsteine glänzen im Dschungelgelände, um die Anwesenheit von wertvollen Steinen, Elfenbein, Gewürzen, Salz oder anderen wertvollen Gebrauchsgegenständen anzuzeigen. Dies sind gute Handelsobjekte. Daher wird das Quadrat, in dem sie erscheinen, eine bedeutende Anzahl von Pfeilen erzeugen. Dschungel können auch exotische **Früchte** produzieren, die natürlich den Nahrungsmittelertrag erhöhen.

Büffel, die über die Steppen trotten, repräsentieren Rohstoffe. Arbeiter in diesen Quadraten produzieren zusätzliche Schilde. Andererseits repräsentiert **Getreide** ein besonders fruchtbares Grundstück und eine reiche Nahrungsmittelquelle.

Kohleablagerungen, die als Icons in der Form schwarzer Brocken im Hügelgelände gezeigt werden, repräsentieren reiche Vorkommen von Kohle oder Metallerzen. Diese Bereiche produzieren eine große Anzahl von Schilden, besonders, wenn Bergbau betrieben wird. Andererseits sind einige Hügel **Weingegenden**, die besonders für den Anbau von Weintrauben geeignet sind. Weingebiete erhöhen den Handelsertrag beträchtlich.

Gold glitzert im Gebirgsgelände und repräsentiert ein reiches Vorkommen wertvoller Metallerze. Der Wert dieser Ablagerungen produziert eine Unmenge von Handelsgütern. Als Alternative können Arbeiter **Eisenablagerungen** in den Berggebieten entdecken, die einen bedeutenden Ertrag von Schilden mit sich bringen.

Fische, die im Ozean schwimmen, repräsentieren unter Wasser liegende Bänke und Riffe, in denen die Strömung und die Nährstoffe ausgezeichnete Fischgründe schaffen. Diese Gebiete produzieren eine größere Menge an Nahrungsmitteln. Andererseits zeigen **Wale** eine Erhöhung der Rohstoffe, der Handelsgüter sowie der Nahrungsmittel an.

Eine **Oase** ist ein sehr fruchtbares Land im Wüstengelände, wo die Arbeiter große Mengen an Nahrungsmitteln ernten können. Auch **Öl**, das die Anwesenheit von Mineralreichtum, besonders Petroleum, anzeigt, kann in Wüstenquadraten gefunden werden. Ebenso wie in Gletschern ergeben Ölquadrate in der Wüste zusätzliche Schilde, wenn die Quadrate bearbeitet werden.

Ein **Fasan** schaut durch einige Forstgelände. Die Anwesenheit von Wild deutet auf ausgezeichnete Nahrungsmittelquellen. Andererseits repräsentiert **Seide** ein Luxusprodukt der Maulbeerwälder, die einen erhöhten Ertrag an Handelsgütern bringt.

Optimale Stadtstandorte

Der wirtschaftliche Nutzen der verschiedenen Geländetypen ist wichtig, wenn man Stadtstandorte wählt. Bürger arbeiten auf dem Gelände innerhalb des Stadtradius, um die Nahrungsmittel, die Rohstoffe und den Handel zu produzieren, die die Stadt braucht, um zu wachsen und produktiv zu sein (siehe **Der Stadtradius**). Einige Geländetypen sind wertvoller als andere - die Bürger, die sie bearbeiten, produzieren mehr Ressourcen. Andere Gelände starten mit einem kleinen Ertrag und erfüllen erst dann ihr volles Potential, wenn sie verbessert werden. Man kann diese Quadrate bewässern, Bergbau betreiben oder das Gelände einebnen, um den wirtschaftlichen Wert zu erhöhen. Andere Quadrate sind wichtig, da sie in ein wertvolleres Gelände umgewandelt werden können, wie wir weiter unten genauer erklären werden (Für Anweisungen, wie man bewässert, Bergbau betreibt, einebnet oder Gelände umwandelt, siehe **Siedler & Ingenieure**). Die besten Stadtstandorte erzeugen sofort Nahrungsmittel, Rohstoffe und Handel, und bieten darüber hinaus noch die Möglichkeit, sie langfristig zu entwickeln.

Gelände umwandeln

Wenn Sie Standorte für eine neue Stadt suchen, vergessen Sie nicht, zu beachten, wie die Geländequadrate innerhalb des Stadtradius verbessert werden können. In den Hügeln und Gebirgen kann man Bergbau betreiben, so daß die Bürger, die sie bearbeiten, mehr Rohstoffe produzieren können. Steppen-, Fluß- und Graslandquadrate können bewässert werden, um mehr Nahrungsmittel zu produzieren, unabhängig davon, ob sie von einem Fluß durchzogen werden oder nicht. Sumpf- und Dschungelquadrate können entwässert werden, um zu Grasland zu werden. Man kann sie auch zu Forst umwandeln, wenn man das Quadrat bepflanzt. Forste können gerodet werden, um sie in Steppen umzuwandeln. Steppen und Grasland können aufgeforstet werden, damit man Forste erhält, wenn man Rohstoffe braucht. Ein Gebiet, das dicht mit Dschungel oder Sumpf bedeckt ist, sieht im ersten Moment vielleicht unfruchtbar aus, hat aber die Möglichkeit, zu einem sehr reichen Stadtstandort zu werden.

Verbesserungen haben nicht immer nur wirtschaftliche Auswirkungen. Siedler und Ingenieure verbessern das Gelände, indem sie durch Geländequadrate Straßen bauen. Straßen erlauben einen verbesserten Zugang zur Stadt und erhöhen daher die Menge der Handelsgüter, die die Bürger produzieren, die diese Quadrate bearbeiten. Steppen-, Grasland- und Wüstenquadrate produzieren Handel, sobald sie durch Straßen erschlossen sind. Wenn in einem Gelände eine Eisenbahnlinie liegt, kostet die Durchquerung dieses Gebietes keine Bewegungspunkte mehr, und auch die Ressourcenproduktion kann sich erhöhen. Weitere Informationen über Geländeverbesserungen finden Sie unter **Siedler & Ingenieure**—das sind schließlich die Einheiten, die die Arbeit durchführen.

DEN PLANETEN SAUBERHALTEN

Das Gelände zu manipulieren, um die maximale Anzahl an Schilden herzustellen, hat natürlich auch Nachteile. Eine Folge des unachtsamen industriellen Wachstums ist die schrittweise Verschmutzung und Vergiftung der Umwelt. Unter den vielen Gefahren der Umweltverschmutzung in der wirklichen Welt ist der Treibhauseffekt wahrscheinlich die größte. Wissenschaftler gehen davon aus, daß eine unkontrollierte Erwärmung der Atmosphäre katastrophale Klimaänderungen bewirkt, etwa das Abschmelzen der Polkappen, die Erhöhung des Meeresspiegels und die Austrocknung landwirtschaftlicher Gebiete. Andere Gefahren für Leib und Leben drohen, wenn Atomwaffen eingesetzt werden oder es zu einer Kernschmelze in einem Atomreaktor kommt.

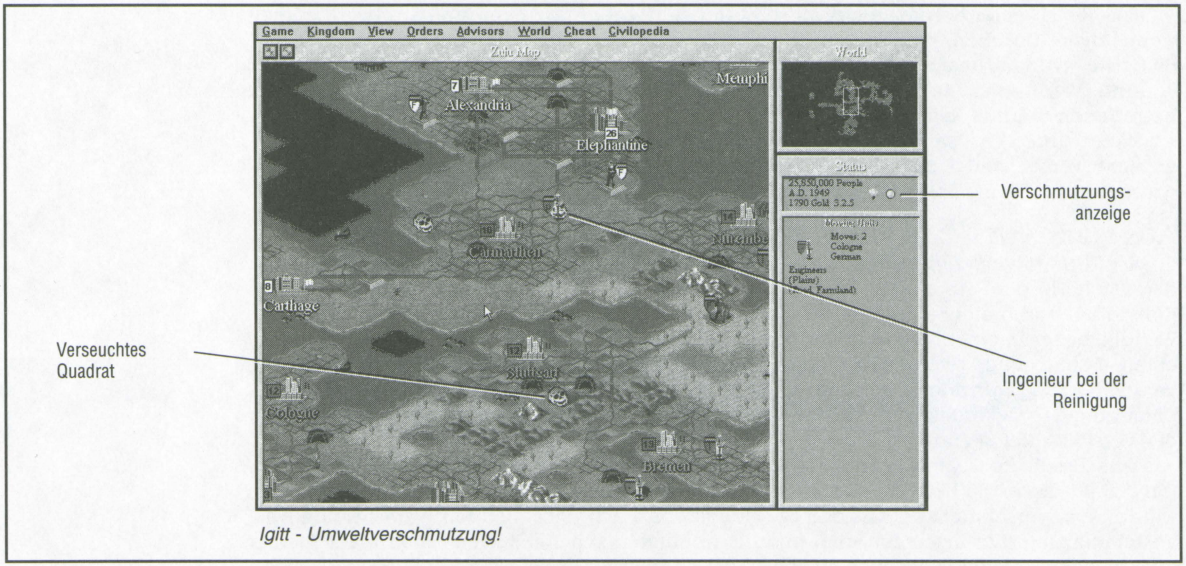
In **Civilization II** sind die Umweltverschmutzung der Industrie und die Atomkatastrophen ein Ausgleichsfaktor für Wirtschaftswachstum. Während Sie Ihre Zivilisation in das Industriezeitalter führen, müssen Sie Ihre Städte verwalten und ihr Gelände überwachen, um die Verschmutzung so gering wie möglich zu halten und um die Katastrophe der weltweiten Klimaveränderung zu verhindern.

UMWELTVERSCHMUTZUNG

Das Spiel berechnet in jeder Runde für jede Stadt, wie wahrscheinlich es ist, daß in ihrem Wirtschaftsradius eine Verschmutzung der Umwelt auftritt. Die Wahrscheinlichkeit dieser Verseuchung hängt von zwei Faktoren ab: der Anzahl der Schild-Icons (industrielle Verschmutzung) und der zu versorgenden Bevölkerung (Smog). In einigen Städten ist die industrielle Verschmutzung ein wichtiger Faktor bei der Berechnung, und in anderen Städten ist Smog die größere Gefahr. Unter einer gewissen Schadstoffmenge kann die Möglichkeit, daß die Umwelt verschmutzt wird, vernachlässigt werden. Wenn sich die Industrieproduktion aber erhöht, erhöht sich auch die Wahrscheinlichkeit der unerwünschten Nebeneffekte. Smog hat so lange keine Auswirkungen auf die Berechnung der Verschmutzung, bis Ihre Zivilisation den Fortschritt der Industrialisierung erreicht hat.

Schornsteine erscheinen auf der STADTANZEIGE im Fenster ALLGEMEINE INFORMATION, wenn die Kombination von Smog und industrieller Verschmutzung zu einer großen Gefahr der Verseuchung geworden ist. Die Anzahl der Schornsteine zeigt in jeder Runde an, wie wahrscheinlich es ungefähr ist, daß innerhalb des Stadtradius ein Feld verschmutzt wird. Wenn eine Stadt zum Beispiel in jeder Runde eine große Anzahl von Rohstoffen (sagen wir 20) produziert und eine große Bevölkerung hat, können eine Reihe von Schornsteinen in der STADTANZEIGE angezeigt werden. Das genaue Verhältnis von Schornsteinen, die von der industriellen Verschmutzung produziert werden, und Smog hängt vom Schwierigkeitsgrad ab, den Sie für das Spiel einstellen.

Gewisse Verbesserungen der Stadt können in dieser Situation helfen. Die Verbesserung durch ein Atomkraftwerk, Wasserkraftwerk, Solarkraftwerk oder Recyclingzentrum in einer Stadt reduziert die Auswirkungen der industriellen Verschmutzung und verringert so die Anzahl der Schornsteine. Solarkraftwerke helfen auch bei der Verhütung des Treibhauseffektes, indem sie überschüssige Wärme in der Atmosphäre absorbieren. Der Hoover-Staudamm, ein modernes Weltwunder, dient als Wasserkraftwerk für alle verbündeten Städte. Die Verbesserung "Öffentlicher Personennahverkehr" verhindert Smog.



Igitt - Umweltverschmutzung!

Atomare Verseuchung

Auch der Einsatz von Atomwaffen oder die Kernschmelze in einem Atomkraftwerk kann zur Verseuchung führen. **Civilization II** behandelt diese Gefahren auf die gleiche Weise wie die industrielle Verschmutzung, obwohl ihre Auswirkungen im wirklichen Leben viel länger andauern würden.

Atomwaffen

Eine Atomwaffe zerstört nicht nur die Armee oder Stadt, auf die gezielt wurde, sondern auch die Einheiten, die sich beim Ziel und in benachbarten Quadraten befinden. Außerdem werden eine Reihe von Quadraten, die auf der Karte um das Zielquadrat herum liegen, verseucht. Die Gebiete unter gegnerischer Herrschaft (die unter **Bewegungsbeschränkungen** besprochen werden) könnten es Ihren Siedler- und Ingenieureinheiten unmöglich machen, diese Verseuchung rechtzeitig zu beheben, und Ihr Konkurrent wird vielleicht nicht die Zeit oder die Arbeiter aufbringen. Unkontrollierte Verschmutzung kann das Risiko eines katastrophalen weltweiten Temperaturanstiegs deutlich erhöhen.

Kernschmelze

Wenn in einem Atomkraftwerk eine Kernschmelze auftritt, fällt die Hälfte der Stadtbevölkerung dieser Katastrophe zum Opfer. Darüber hinaus wird auch eine willkürlich gewählte Anzahl von Quadraten in der Umgebung der Stadt verschmutzt.

Das Risiko einer Kernschmelze besteht in einer Stadt mit einem Atomkraftwerk immer, wenn zivile Unruhen stattfinden. Die zivilen Unruhen können dazu führen, daß die Sicherheitsvorkehrungen so vernachlässigt werden, daß es zu einem schweren Unfall kommt. Wenn Sie Atomkraftwerke bauen, sorgen Sie besonders dafür, daß in den betroffenen Städten keine Unruhen ausbrechen.

Wenn Ihre Zivilisation den technologischen Fortschritt eines Fusionskraftwerks erreicht, verschwindet das Risiko einer Kernschmelze. Ihre Atomkraftwerke wandeln sich automatisch in Fusionskraftwerke um, wenn dieser Fortschritt erzielt wurde.

Auswirkungen der Umweltverschmutzung

Die Umweltverschmutzung wird durch einen Totenkopf auf dem Geländequadrat dargestellt, in dem sie aufgetreten ist. Sie verringert die Produktion von Nahrungsmitteln, Rohstoffen und Handel auf die Hälfte (aufgerundet) der Produktion vor der Verschmutzung. Wenn Arbeiter in einem Quadrat vor der Verschmutzung zum Beispiel vier Nahrungsmittel, einen Schild und zwei Handel produzierten, dann erzeugt das Quadrat nach der Verschmutzung nur noch zwei Nahrungsmittel, einen Schild und einen Handel. Nach der Entgiftung des Geländes kehrt die Produktion der Arbeiter auf die Höhe der Produktion vor der Verschmutzung zurück.

Verschmutztes Gelände kann von jeder Siedler- oder Ingenieureinheit entgiftet werden. Der Schild dieser Einheit ist mit einem "P" markiert, um anzuzeigen, daß sie angewiesen wurde, ein verschmutztes Quadrat zu entgiften. Nach vier Runden verschwindet die Verschmutzung (Ein Ingenieur kann es in zwei Runden schaffen). Wenn man mehr Siedler oder Ingenieure für die Reinigung eines Quadrates einteilt, wird diese beschleunigt. Wenn Sie den Befehl Zur Stadt Gehen verwenden, zeigt Ihre Stadtliste an, welche Felder verschmutzt sind. Ein verschmutztes Quadrat, das von zwei Stadtradien überlappt wird, erscheint bei beiden Städten auf der Liste. Wenn Ihre Städte also nahe beieinander liegen, kann es sein, daß die tatsächliche Verschmutzung auf diese Weise stark übertrieben dargestellt wird.

Die Umweltverschmutzung überwachen

Ihre Umweltschutzberater informieren Sie sofort, wenn ein Landkartenquadrat in Ihrem Gebiet verschmutzt wird. Ein Totenkopf erscheint auf dem verschmutzten Quadrat.

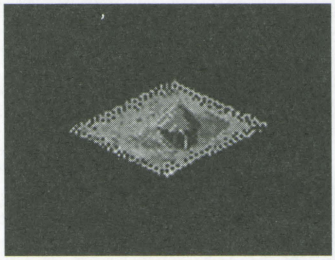
Sie können das Ausmaß der Verschmutzung in Ihrer Zivilisation überwachen, indem Sie die Verschmutzungsanzeige, ein kleines Icon im Statusfenster, beobachten. Die Farbe des Icons hängt von der Anzahl der verseuchten Geländequadrate und der Anzahl der Runden ab, die sie verseucht waren. Es zeigt die Höhe des Risikos eines weltweiten Temperaturanstiegs.

Erwärmung der Erdatmosphäre

Eine Erwärmung der Erdatmosphäre kann jederzeit auftreten, wenn weltweit wenigstens neun Landkartenquadrate verschmutzt sind. Die Wahrscheinlichkeit einer solchen Erwärmung wird sich mit der Zeit erhöhen, wenn eine Verseuchung dieses Ausmaßes nicht behoben wird. Wenn verschmutztes Gelände zu lange ignoriert wird, wird die Umwelt geschädigt, wie unter **Katastrophen** genauer erläutert wird.

Wenn eine Umweltkatastrophe einmal eingetreten ist, fängt der Kreislauf wieder von vorne an. Der Planet erreicht bei den neuen, höheren Temperaturen wieder ein ökologisches Gleichgewicht. Wenn die Verschmutzung andauert oder noch weiter ansteigt, kann es zu einer Reihe weiterer Umweltprobleme kommen. Dieser Kreislauf kann sich endlos wiederholen, wenn die Verseuchung nicht unter Kontrolle gebracht wird.

KLEINE STÄMME



Icons, die Hütten mit Strohdächern zeigen und über die Weltkarte verstreut sind, stehen für Dörfer kleinerer Stämme. Diese Völker sind zu isoliert oder zu wenig organisiert, oder sie ziehen zuviel umher, um sich zu bedeutenden Zivilisationen entwickeln zu können. Kleine Stämme reagieren unterschiedlich auf Kontakte. Das Spektrum reicht von Freude bis zu offener Feindseligkeit. Es gibt keine Möglichkeit, vorherzusagen, wie ein Dorf reagieren wird, aber die meisten möglichen Reaktionen sind günstig. Es gibt eine besondere Situation: Lufteinheiten können keinen Kontakt mit den Dörfern kleinerer Stämme aufnehmen. Wenn sie das Dorf überfliegen, erschreckt das die Dorfbewohner, und das Hütten-Icon verschwindet, da der Stamm in panischer Angst sein Gebiet verläßt.

Spieletester und Fans von **Civilization** nennen diese Hütten-Icons "Wundertüten". Folgendes kann geschehen, wenn Sie eine Landeinheit in das Gelände bewegen, das von einem kleineren Stamm bewohnt wird.

- Manchmal ist ein kleinerer Stamm fortgeschritten genug und von Ihrem Abgesandten so beeindruckt, daß er sofort eine Stadt gründet und sich Ihrer Zivilisation anschließt.
- Ihre Einheit kann auch in ein Dorf gekommen sein, das einen Fortschritt entdeckt hat, den Ihre Zivilisation noch nicht kennt. Der Stamm teilt sein Wissen gerne mit Ihnen.
- Um Ihre Abgesandten milde zu stimmen, könnte ein Dorf Ihrer Zivilisation wertvolle Ressourcen (Gold) als Geschenk geben. Das Geschenk kommt in Ihre Schatzkammer.
- Ihre Abgesandten faszinieren die Dorfjugend mit ihren Geschichten von Ehre und Sieg. Alle Krieger, die sich beeindrucken lassen, laufen weg, um Ihrer Armee beizutreten, und schaffen eine militärische Einheit, die "Ihre Farben trägt".
- Ihr Abgesandter macht einen schrecklichen *Fauxpas*, und der kleinere Stamm wird feindselig. Eine zufällige Zahl von barbarischen Einheiten läuft aus den Geländequadraten, die an das Dorf angrenzen. Ziehen Sie den Kopf ein (oder türmen Sie, wenn Sie können)!
- Ihr Abgesandter kommt an dem Ort an, wo sich angeblich ein Dorf befindet, aber die Bewohner haben es schon lange verlassen und die Gebäude sind leer. Nichts geschieht.
- Ihre Einheit findet einen besonders nomadischen Stamm und beeindruckt ihn mit ihren Waren und Besitztümern. Der kleine Stamm ist bereit, Ihrer Zivilisation beizutreten, ist aber nicht besonders daran interessiert, sich am jetzigen Standort niederzulassen. Die Dorfbewohner werden zu einer Siedler- oder Ingenieureinheit, die Ihren Schild trägt.

BEWEGUNG

Es gibt drei grundsätzliche Methoden, um Einheiten auf einmal über ein oder zwei Quadrate zu bewegen: mit Tastaturbefehlen oder (wenn Sie die Mausbewegung aktiviert haben) durch Anklicken der Maus. Die Tastaturmethode verwendet die acht äußeren Tasten des Ziffernblocks. Die Taste (5) in der Mitte ist nicht aktiv und kann als Position Ihrer Einheit betrachtet werden. Die Tasten, die die (5) umgeben, sind die Richtungen eines Kompasses. Wenn Sie zum Beispiel die (7) drücken, wird Ihre Einheit nach Nordwesten gesandt. Wenn Sie die (6) drücken, wird Ihre Einheit nach Osten gesandt.

Mit der Mausmethode setzen Sie Ihren Mauszeiger nahe an den Rand der Einheit, und zwar in der Richtung, in die sie sich bewegen soll. Wenn der Zeiger zu einem Pfeil wird, der in die richtige Richtung zeigt, klicken Sie den linken Mausschalter an, um die Einheit zu bewegen. Diese Methode funktioniert nur, wenn Sie die Option EINHEITEN BEWEGEN MIT MAUS in den SPIELOPTIONEN aktiviert haben. Sie können auch den Befehl GEHEN ZU verwenden, um eine Einheit auf längere Strecken zu schicken; weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt **Gehen-zu-Befehle**.

Einheiten können sich bis zur Obergrenze ihrer Bewegungsfaktoren bewegen - mit einigen Einschränkungen. Die wichtigste Ausnahme ist, daß sich eine Einheit immer wenigstens um ein Quadrat pro Runde bewegen kann, egal, wie hoch die Bewegungspunktkosten des Geländes sind. Wollen wir damit sagen, daß sich eine Einheit immer bewegen kann? Nicht ganz. Eine gegnerische Einheit oder eine Stadt kann die Bewegungsmöglichkeiten einer beliebigen Einheit in ihrer Einflußzone einschränken, wie wir gleich erläutern werden. Es gibt noch weitere, auf der Hand liegende Einschränkungen, wo sich Einheiten bewegen können und wo nicht, die unter **Bewegungsbeschränkungen** beschrieben werden.

Zurück zu den Bewegungsfaktoren: Eine Einheit mit einem Bewegungsfaktor größer als Eins muß ihren Bewegungsfaktor mit den Bewegungspunktkosten des Geländequadrates vergleichen, das sie betreten will. Die Einheit gibt für jedes neue Quadrat, das sie betritt, die Bewegungspunkte ab (die Bewegungspunktkosten werden vom verbleibenden Bewegungsfaktor abgezogen), bis Sie anhalten möchten, oder bis der Bewegungsfaktor einer Einheit kleiner als die Bewegungspunktkosten eines Geländequadrates ist. Es gibt eine geringe Chance, daß eine Einheit ein Quadrat betreten kann, selbst wenn der Bewegungsfaktor niedriger als die Bewegungspunktkosten eines Geländes ist. Deshalb können Streitwagen manchmal Gebirgsquadrate überqueren und manchmal nicht. Wenn eine Armee einen Bewegungsbefehl nicht ausführen kann, da nicht genug Bewegungspunkte vorhanden sind, ist ihre Bewegung für diese Runde beendet. Die Landkarte zentriert dann die nächste aktive Einheit.

Straßen und Eisenbahnen beschleunigen die Bewegung der Landeinheiten. Dies wird durch die Verringerung der Bewegungspunktkosten für das Gelände erreicht, durch das sie gebaut sind. Bei einem beliebigen Geländequadrat, durch das eine Straße führt, kostet die Durchquerung nur ein Drittel eines Bewegungspunktes. Bei einem beliebigen Geländequadrat mit einer Eisenbahn kostet die Durchquerung überhaupt keine Bewegungspunkte! Städte haben automatisch Straßen in ihren Stadtquadraten. Daher kostet das Betreten eines Stadtquadrats immer ein Drittel eines Bewegungspunktes. Nachdem Ihre Zivilisation den Eisenbahnfortschritt entdeckt hat, werden die Stadtquadrate automatisch mit Eisenbahnen modernisiert, so daß Ihre Einheiten sie kostenlos überqueren können.

DIE AKTIVE EINHEIT

Wie wissen Sie, wer dran ist? Jede Runde aktiviert **Civilization II** eine Einheit nach der anderen, indem die Landkarte auf die Einheit zentriert wird und die Einheit blinkt. Sie können jeder Einheit Befehle geben, sobald sie zur aktiven Einheit wird (siehe **Befehlsmenü** in der **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm**). Fünf besondere Befehle müssen hier genauer erklärt werden.

Keine Befehle

Um eine Runde für eine Einheit zu überspringen, drücken Sie die Taste Runde Überspringen (Leertaste), oder wählen Sie den entsprechenden Befehl aus dem Menü Befehle. Wenn Sie die Runde übersprungen haben, haben die Truppen einen freien Tag—sie können die Einheit diese Runde nicht wieder aufrufen.

Gehen-zu-Befehle

Um eine Einheit auf eine lange Reise zu schicken, haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können jedes Quadrat anklicken und die Taste gedrückt halten, bis sich der Cursor in einen gekrümmten Pfeil mit der Bedeutung "Los" ändert. Wenn das Zielquadrat nicht im Fenster Landkarte sichtbar ist, können Sie die Schaltfläche Zoom Aus verwenden, um den sichtbaren Bereich zu vergrößern. Klicken Sie dann auf das Fenster WELT, um einen anderen Bereich der Landkarte zu betrachten, oder schalten Sie in den Modus Stücke Ansehen, indem sie die Taste (V) drücken oder diesen Befehl aus dem Menü Ansicht wählen, und bewegen Sie den Cursor mit den Tasten des Ziffernblocks. Wenn Sie lieber eine Einheit zu einer Stadt schicken wollen, können Sie die Taste GEHEN ZU (G) drücken oder die Option aus dem Menü Befehle wählen. Der neue Bildschirm zeigt eine Liste aller Ihrer Städte; klicken Sie die Schaltfläche Alle Spieler an, um jede Zielstadt auf der Welt zu sehen.

Nachdem ein Ziel bestimmt wurde, "geht" Ihre Einheit automatisch zu diesem Quadrat, egal, ob es nur eine Runde oder viele Runden dauert. Wenn die Einheit angegriffen wird, oder wenn ein Hindernis der Einheit nicht erlaubt, ihre Reise zu beenden, wird sie wieder aktiv. Landeinheiten können mit dem Befehl GEHEN ZU nicht von Kontinent zu Kontinent gelangen.

Befehle erwarten

Um eine Einheit kurzzeitig zu überspringen, drücken Sie die Taste Warten (W), oder wählen Sie diese Option aus dem Menü Befehle. Dies bringt Sie zur nächsten Einheit, und die übersprungene Einheit wird ans Ende der Reihe gesetzt. Sie wird wieder aufgerufen, nachdem alle anderen Einheiten die Möglichkeit hatten, bewegt zu werden.

Befehle für Fallschirmjäger

Fallschirmjäger, die sich diese Runde noch nicht bewegt haben, haben die besondere Fähigkeit, Fallschirmspringer abzuwerfen, wenn sie sich in einer Stadt oder einem Luftstützpunkt befinden. Drücken Sie die Taste Fallschirmspringer Abwerfen (P), oder wählen Sie die Option aus dem Menü Befehle. Ihr Cursor verwandelt sich in einen Fallschirm. Sie können Fallschirmspringer in jedem Landquadrat innerhalb von 10 Quadraten vom Ursprungsquadrat aus abwerfen, solange es nicht von gegnerischen Truppen besetzt ist.

Wenn Sie die Maus über die Landkarte führen, ändert sich der Cursor von einem Fallschirm in einen durchkreuzten Fallschirm, um "illegale" Zielquadrate anzuzeigen. Klicken Sie auf ein Quadrat, um Ihre Mönner abzuwerfen. Fallschirmjäger haben, nachdem sie abgeworfen wurden, einen Bewegungspunkt, um anzugreifen oder um ihre Position zu ändern.

Befehle für Lufttransporte

Nachdem Ihre Zivilisation den Funkfortschritt entdeckt hat, können Sie Flugplatzverbesserungen bauen. Nachdem Sie zwei oder mehr Flugplätze haben, können Sie eine Einheit pro Runde von oder zu jedem Flugplatz transportieren. Aktivieren Sie eine Einheit, und drücken Sie dann die Lufttransport-Taste (I), oder wählen Sie die Option aus dem Menü Befehle. Eine Liste von Städten mit Flugplätzen erscheint, und Sie können Ihr Ziel wählen. Gegnerische Jäger und Stealth-Jäger innerhalb des Ziels oder der Zielstadt haben die Möglichkeit, im Alarmfall aufzusteigen und den Lufttransport zu verhindern.

Befestigte und schlafende Einheiten aktivieren

Befestigte und schlafende Einheiten werden nicht aktiv. Wenn Sie wollen, daß sie sich bewegen oder ihre Position ändern, müssen Sie sie zuerst aktivieren. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf das Quadrat, in dem die befestigten oder schlafenden Einheiten stationiert sind. Dies öffnet ein Feld, das alle Einheiten in diesem Quadrat anzeigt. Klicken Sie nochmals auf die Bilder aller Einheiten, die sie aktivieren wollen. Befestigte oder schlafende Einheiten müssen durch die Stadtanzeige aktiviert werden —wie das geht, steht unter **Stadtanzeige**. Schlafende Einheiten werden automatisch aktiviert, wenn gegnerische Einheiten das nächste Quadrat betreten.

Wie man das Landkartenfenster benutzt

Wir haben darüber gesprochen, wie Sie Ihre Einheiten auf der Landkarte bewegen können, aber es gibt eine Reihe von Hilfsmitteln, die Ihnen erlauben, verschiedene Landkartenbereiche anzusehen und sich in der Spielwelt zu bewegen. Zuerst beschreiben wir die zwei Modi in **Civilization II**. Im Modus Stücke Bewegen blinkt die aktive Einheit, und sie können die Zahlentasten des Ziffernblocks oder die Cursorpfeile verwenden, um sich über die Landkarte zu bewegen. Im Modus Stücke Ansehen blinkt ein Cursor in Form eines Quadrats, und sie können die Zahlentasten des Ziffernblocks verwenden, um ihn über die Landkarte zu bewegen. Am Anfang jeder Runde sind Sie automatisch im Modus Stücke Bewegen, und Sie werden automatisch in den Modus Stücke Ansehen geschaltet, wenn "Ende der Runde" aufblinkt. Schalten Sie zwischen den beiden Modi hin und her, indem Sie die (V)-Taste drücken (oder Ihre Wahl im Menü Ansicht treffen). Sie können nicht in den Modus Stücke Bewegen schalten, wenn keine Einheiten mehr darauf warten, bewegt zu werden.

Sie können natürlich auch einfach auf das Landquadrat klicken, um das Fenster Landkarte dort zu zentrieren. Wenn Sie eine Einheit über eine lange Strecke bewegen wollen, können Sie die Zoom-Schaltflächen verwenden, um den Bereich im Fenster zu vergrößern, oder klicken Sie das Fenster Welt an.

Wenn sich Ihr Cursor über einer Einheit, einer Einheitengruppe oder über dem Stadtquadrat im Modus Stücke Ansehen befindet, können Sie die Taste Einheit Aktivieren (A)

drücken, um einige oder alle Einheiten in diesem Quadrat zu aktivieren. Wenn es dort mehrere Einheiten gibt, können Sie sie über ein Fenster auswählen. Wenn die aktive Einheit im Modus STÜCKE BEWEGEN sich in einer Stadt befindet, dient die EINHEIT-AKTIVIEREN-Taste auch dazu, andere Einheiten in der Stadt zu aktivieren, ohne den STADTBILDSCHIRM aktivieren zu müssen.

BEWEGUNGSBESCHRÄNKUNGEN

Die meisten Bewegungsbeschränkungen liegen, wie bereits erwähnt, auf der Hand. Wir werden sie hier beschreiben, für den Fall, daß Sie versuchen sollten, eine Einheit irgendwohin zu beordern, wohin es möglich scheint, das Spiel Ihnen dies aber nicht erlaubt.

LANDEINHEITEN

Landeinheiten (alle Einheiten, die weder Schiff- noch Lufteinheiten sind) bewegen sich normalerweise nur auf dem Land. Um Ozeane oder auch nur Seen zu überqueren, müssen sie an Bord von Schiffen gehen. Nicht alle Schiffe nehmen Passagiere an - eine Liste der Schiffe, die Passagiere annehmen, befindet sich bei **Marineeinheiten** unter **Mobile Einheiten**.

Wenn eine Einheit an Bord eines Schiffes geht, verbraucht sie alle Bewegungspunkte einer Runde und geht schlafen. Wenn Sie versuchen, eine Marineeinheit auf ein Landquadrat zu bewegen, in dem sich keine Hafenstadt befindet, wird den Passagieren die Option ANKERN angeboten, und sie können das Schiff verlassen. Wenn eine Marineeinheit Bodentruppen trägt und in einen Hafen einläuft, wachen alle Passagiere automatisch auf.

MARINEEINHEITEN

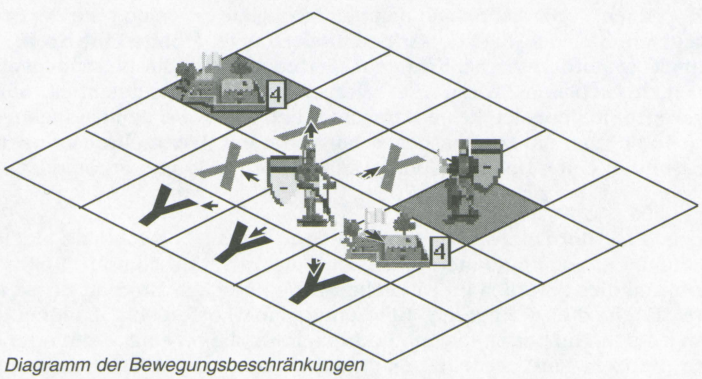
Schiffe bewegen sich normalerweise nur auf dem Ozean, obwohl sie auch auf Binnenseen fahren können. Schiffe können in diesem Spiel nicht auf Flüssen, Deltas oder Sümpfen fahren, obwohl dies natürlich im wirklichen Leben möglich ist. Statt dessen wird die Flußschiffahrt durch die geringeren Bewegungspunktkosten für Landeinheiten repräsentiert, wenn sie den Flußbetten folgen. Stadtquadrate, die an einer Seite oder einer Ecke an die Küste grenzen, sind die einzigen "Land"-Quadrate, auf die Schiffe fahren können — hier laufen sie in den Hafen ein. Das Einlaufen kostet einen Bewegungspunkt.

LUFTEINHEITEN

Lufteinheiten können sowohl Land- als auch Seequadrate zu einem Preis von einem Bewegungspunkt pro Quadrat überfliegen, müssen aber in einer verbündeten Stadt, auf einem Luftstützpunkt oder einem Flugzeugträger in jeder oder jeder zweiten Runde landen, um aufzutanken. Obwohl Flugzeuge im wirklichen Leben manchmal gegnerische Landeinheiten ohne Probleme überfliegen können, werden sie in **Civilization II** immer gezwungen, die überflogenen gegnerischen Truppen in einen Kampf zu verwickeln. Um den unbeabsichtigten Angriff gegnerischer Einheiten zu vermeiden, führen Sie Ihre Flugzeuge vorsichtig um sie herum. Lufteinheiten haben den Vorteil der Beweglichkeit. Weder Boden- noch Schiffseinheiten können wegen des Höhenunterschieds Lufteinheiten angreifen, die "neben ihnen" erscheinen. Die einzige Ausnahme ist die Fähigkeit von Diplomaten- oder Spionageeinheiten, benachbarte Einheiten zu bestechen, damit sie die Seite wechseln. Siehe **Diplomaten & Spione** weiter unten.

Zonen unter Kontrolle

Landeinheiten können sich nicht direkt von einem Quadrat neben einer gegnerischen Armee oder Stadt zu einem anderen Quadrat bewegen. Die Quadrate, die eine Einheit umgeben, stehen unter der Kontrolle dieser Einheit—das gleiche gilt für eine Stadt. Weder Landeinheiten noch Siedlereinheiten können sich direkt von einer Einflußzone zur anderen bewegen. Das verbotene Quadrat könnte neben der ersten gegnerischen Armee sein, neben einer anderen Armee (selbst einer von einer anderen Zivilisation) oder neben einer beliebigen gegnerischen Stadt. Bodentruppen können ein solches kontrolliertes Quadrat nur betreten, wenn eine verbündete Einheit oder Stadt das Quadrat bereits besetzt, oder wenn Sie ein Bündnis mit einem Rivalen geschlossen haben (dieses Thema wird im Kapitel **Diplomatie** ausführlich beschrieben).



Gegnerische Armee

Verbündete Armee

Gegnerische Stadt

Verbündete Stadt

X Unerlaubte Bewegungen

Y Erlaubte Bewegungen

Diagramm der Bewegungsbeschränkungen

1. *Bewengungen auf die Felder **X** sind erlaubt, wenn bereits eine Armee Ihrer Zivilisation dort stationert ist.*
2. *Für Schiffe, Lufteinheiten, Diplomaten und Karawanen gelten die Bewegungseinschränkungen nicht.*

Einige Einheiten haben besondere Fähigkeiten, die ihnen erlauben, Zonen des Einflusses zu ignorieren. Lufteinheiten haben den ganzen Himmel zum Manövrieren, Marineeinheiten haben das offene Meer. Diplomaten und Spione verwenden gesellschaftliche Konventionen und diplomatische Immunität mit der gleicher Sicherheit, und Karawanen- und Frachteinheiten können Neutralität beanspruchen und besondere Lieferungen durchführen. Partisanen verwenden die genaue Kenntnis des lokalen Geländes, um ihnen zu helfen. Die einzelgängerische Natur der Entdecker und die Konzentration auf ihre Aufgabe helfen ihnen aus der Klemme, und die Ausbildung der Ingenieure schließt Methoden ein, gegnerische Positionen zu infiltrieren oder zu umgehen. Das Diagramm **Bewegungsbeschränkungen** bietet die bildliche Darstellung einer Einheit, die mit gegnerischen Zonen unter Kontrolle konfrontiert ist.

ZIVILISATIONS-FORTSCHRITTE

In der Geschichte der Menschheit lieferten ununterbrochener Fortschritt und Ausdehnung des Wissens den Antrieb für Veränderungen. Über die Jahrhunderte machte die Menschheit sporadische Fortschritte, Zivilisationen blühten auf und gingen unter, und ihr Erfolg oder ihr Versagen hing zum großen Teil von den Kenntnissen ab, die sie besaßen, und wie sie sich diese Kenntnisse zunutze machen konnten.

Die Ersten im Besitz neuer Kenntnisse sind oft in der Lage, mit diesen Informationen ihre Machtposition zu stärken. Die Geschichte besteht aber auch aus vielen Beispielen, in denen Zivilisationen nicht in der Lage waren, eine neue Erfindung zu ihrem Vorteil auszunutzen. Die Geschwindigkeit, mit der eine Gesellschaft neue Kenntnisse entwickelt und in die Tat umsetzt, ist von vielen Variablen, wie z. B. sozialer und wirtschaftlicher Struktur, geographischer Lage, Ambitionen der Herrscher und dem Wettbewerb zwischen den Zivilisationen, abhängig.

Fortschritt nicht nur als unvermeidbar, sondern auch als positiv anzusehen, ist ein relativ neues Phänomen. Erst vor wenigen Hundert Jahren fingen wir Menschen an, uns aktiv mit unserer Geschichte zu befassen und aus historischen Überlieferungen Schlüsse ziehen. Über eine lange Zeit fanden Änderungen ganz allmählich, kaum merklich statt; aber Industrialisierung und Fortschritt beschleunigten die Veränderungen in der Gesellschaft in großem Maße. Heutzutage sehen wir raschen Fortschritt als normal an. Neue Entdeckungen und Erfindungen sind die Norm; sie werden in einem Großteil der Welt erwartet und überraschen niemanden.

Das Konzept der Zivilisationsfortschritte

Wie schon in den **Konzepten der Stadtverwaltung** erwähnt, bestimmt wissenschaftliche Forschung die wissenschaftliche und intellektuelle Entwicklung Ihrer Zivilisation. Die wissenschaftlichen Errungenschaften (Bechersymbol), die jede Stadt in den einzelnen Runden zustandebringt, stellen einen Prozentsatz des gesamten Handels der Stadt dar. Sie können die Anzahl wissenschaftlicher Errungenschaften mit der Option STEUERSATZ im Menü KÖNIGREICH einstellen. Ein niedriger Prozentsatz führt nur langsam zu Fortschritten; ein hoher beschleunigt den Entwicklungsprozeß.

Um Fortschritte oder neue Technologien zu erhalten, müssen Sie Forschungsprojekte in Form von Bechern ansammeln. Jeder neue Fortschritt verschafft Ihnen die Möglichkeit, neue Einheiten zusammenzustellen oder Stadtverbesserungen zu bauen; manchmal ermöglicht ein Fortschritt sogar die Konstruktion eines neuen Weltwunders. Jeder neue Zivilisationsfortschritt ermöglicht außerdem die Erforschung neuer Technologien. Die Verbindungen zwischen den einzelnen Fortschritten können Sie sich wie ein Ablaufdiagramm (siehe **Poster**), ein Netz oder einen Baum vorstellen. Wichtig ist das Verständnis, daß jede Technologie einen Baustein darstellt, der die Erforschung weiterer Fortschritte ermöglicht. Sie können selbst das Gebiet der Science Fiction erforschen; jeder von Ihnen entdeckte futuristische Fortschritt erhöht Ihren Spielstand um Bonuspunkte, wie unter **Zukunftstechnologie** gleich erklärt werden wird.

Nicht nur durch den erfolgreichen Abschluß von Forschungsprojekten können Sie Fortschritte erreichen, sondern auch durch den Kontakt mit einem kleineren Volksstamm. (Lesen Sie über die möglichen Ausgänge einer solchen Begegnung unter **Kleine Stämme** nach.) Schließlich können friedliche Begegnungen mit anderen Zivilisationen zum Austausch von Technologien führen und kriegerische dazu dienen, den unterjochten Städten ihre Technologien mit Gewalt abzunehmen. Die vollständigen Informationen dazu finden Sie unter **Diplomatie**.

Die wissenschaftlichen Forschungsprojekte, die in Ihren Städten durchgeführt werden, sind im Bericht WISSENSCHAFTLICHER BERATER zusammengefaßt. (Lesen Sie im **Beratermenü** unter **Übersicht: Bildschirm für Bildschirm** zusätzliche Informationen über den wissenschaftlichen Berater und seine Aufgaben.) Jeder neue Fortschritt Ihrer Zivilisation ist mit gewissen wissenschaftlichen "Kosten" verbunden, die durch die Anzahl der Becher repräsentiert werden. Im Lauf der Zeit wachsen die Kosten für wissenschaftliche Forschungsprojekte, die zu neuen Fortschritten führen. Der Bericht WISSENSCHAFTLICHER BERATER führt auch die Technologien an, die Sie schon entdeckt haben oder die Ihnen überreicht wurden, sowie den gegenwärtigen Fortschritt, den Ihre Wissenschaftler erforschen.

DEN BAUM DER TECHNOLOGIE ERKLETTERN

Sobald Ihre Zivilisation wissenschaftliche Forschungsprojekte zum Abschluß bringt, fordert Ihr wissenschaftlicher Berater Sie auf, einen neuen Zivilisationsfortschritt zu erforschen. Bevor Sie Ihre Wahl treffen, können Sie ohne viel Zeitaufwand Informationen über die verfügbaren Technologien einholen. Klicken Sie die Schaltfläche ZIEL an, um sich die Liste aller Fortschritte des Spiels anzusehen. Suchen Sie den Fortschritt aus, dem Sie nachgehen möchten, und klicken Sie OK an, um herauszufinden, welcher Ihrer gegenwärtigen Fortschritte beim Erreichen Ihres Ziels behilflich sein kann. Eine Meldung teilt Ihnen mit, wenn keine der Wahlmöglichkeiten sich zu diesem Zweck eignet. Technologien, die Sie erforschen könnten, die aber nicht auf der gegenwärtigen Liste aufgezeichnet sind, erscheinen später an einem weiteren Entscheidungspunkt. Wenn Sie sich einmal für die Richtung Ihrer Forschung entschieden haben, können Sie Ihre Meinung nicht mehr ändern. Ihre Wissenschaftler werden das Thema erforschen, bis sie den neuen Zivilisationsfortschritt entdeckt haben. Sollten Sie sich nicht mehr an die Vorteile der einzelnen Fortschritte erinnern, können Sie sie einzeln hervorheben und die Schaltfläche HILFE anklicken, um zum Eintrag in der ZIVILOPÄDIE zu gelangen.

Die Fortschritte sind in fünf Kategorien eingeteilt: militärische, wirtschaftliche, soziale, akademische und angewandte Fortschritte. Das Symbol vor jedem Fortschritt zeigt die Kategorie an, zu der jeder Fortschritt gehört. Sie können Ihnen dabei helfen, sich für den Fortschritt zu entscheiden, der in Ihren allgemeinen Plan paßt. (Sie können z. B. militärische Fortschritte wirtschaftlichen vorziehen.) Diese Symbole erscheinen auch auf den Bildschirmen der Diplomatie, wo sie die technologischen Ziele Ihrer Gegner zusammenfassen.

Sobald ein Forschungsprojekt erfolgreich abgeschlossen ist, kündigt Ihr Forschungsleiter die Erfindung an. Der Bildschirm ZIVILOPÄDIE beschreibt im Detail die Auswirkungen des Fortschritts, einschließlich der neuen Truppeneinheiten, städtischen Verbesserungen und Weltwunder, die dadurch zugänglich geworden sind. Die Menüs PRODUKTION in jeder STADTANZEIGE werden sofort aktualisiert, um den neuen Besitz, wo angebracht, zu reflektieren. (Nicht angebracht wäre z. B. der Bau von Schiffen in einer Binnenstadt; deshalb erscheinen keine Schiffseinheiten auf Ihren Menüs PRODUKTION, selbst wenn Sie Navigations- oder neuere Seefahrtsfortschritte entdeckt haben.)

Nach Abschluß eines Forschungsprojekts fordert Ihr Berater Sie auf, ein neues Forschungsthema zu wählen. Die Auswahl paßt sich mit jeder neuen Entdeckung Ihren wachsenden Kenntnissen an. Technologien, die Sie nicht durch Forschung, sondern anderweitig erwerben (lesen Sie die Einzelheiten unter **Diplomaten & Spione** und **Kleine Stämme**) verschwinden von der Auswahl - Sie haben sie ja bereits entdeckt. Sollten Sie zufällig auf diese Weise einen Fortschritt erwerben, an dem Ihre Forscher gerade arbeiten, leitet Ihr wissenschaftlicher Berater diese Bemühungen sofort zu einem anderen Thema Ihrer Wahl um. Die Becher, die Sie für die Erforschung jener Fortschritte einsetzen, werden auf das neue Forschungsprojekt übertragen.

DAS POSTER

Das **Poster** enthält die grafische Darstellung aller Zivilisationsfortschritte in **Civilization II** in Form eines Baums oder Ablaufdiagramms. Um die Übersicht zu erleichtern, wurden die Fortschritte in dieselben vier Epochen eingeteilt wie die Weltwunder. Das Alter Ihrer Zivilisation hat keinerlei Auswirkung auf die Fortschritte, die Sie erforschen können.

Der Fortschritt und alle neuen Einheiten, Verbesserungen, Weltwunder oder Raumschiffteile, zu der Ihre Zivilisation durch die Entdeckung Zugang gewonnen hat, werden in das Diagramm eingetragen. Einige der Fortschritte erlauben Ihren Siedler- oder Ingenieureinheiten, neue Aufträge in Angriff zu nehmen.

Viele Technologien sind das Ergebnis der Zusammenarbeit zweier Forschungszweige. Folglich kann es vorkommen, daß ein erforderlicher zweiter Fortschritt in Klammern unter dem gegenwärtig erforschten aufgeführt wird. Wenn Sie den Pfeilen im Diagramm folgen, werden Sie erkennen, daß Kenntnis des Alphabets zur Kartographie und daß Kartographie (zusammen mit Astronomie) zur Navigation führt.

Dieses Ablaufdiagramm dient als einfache Übersicht, wenn Sie Ihren nächsten Fortschritt wählen oder ein umfangreiches Forschungsprojekt planen, das zur Entdeckung einer wichtigen Technologie, wie z. B. der Eisenbahn oder der Kernspaltung, führen soll. Das Diagramm kann Sie auch an Fortschritte erinnern, die Sie bisher übersehen haben.

Futuristische Technologie

Nachdem Ihre Wissenschaftler den Fortschritt der Fusion und das Recycling entdeckt haben, können Sie futuristische Fortschritte in Angriff nehmen. Diese kaum vorstellbaren Zivilisationsfortschritte werden unter dem Sammelbegriff "Zukunftstechnologie" zusammengefaßt. Hat Ihre Zivilisation genügend Forschungsprojekte betrieben (an der Anzahl der Becher zu erkennen), um eine Einheit Zukunftstechnologie zu vollenden, können Sie eine andere Einheit erforschen. Jede Zukunftstechnologie, die Sie entdecken, fügt fünf Punkte zu Ihrem Endstand hinzu. (Lesen Sie unter **Bewertung**, wie Sie sonst noch Ihren Endstand verbessern können.)

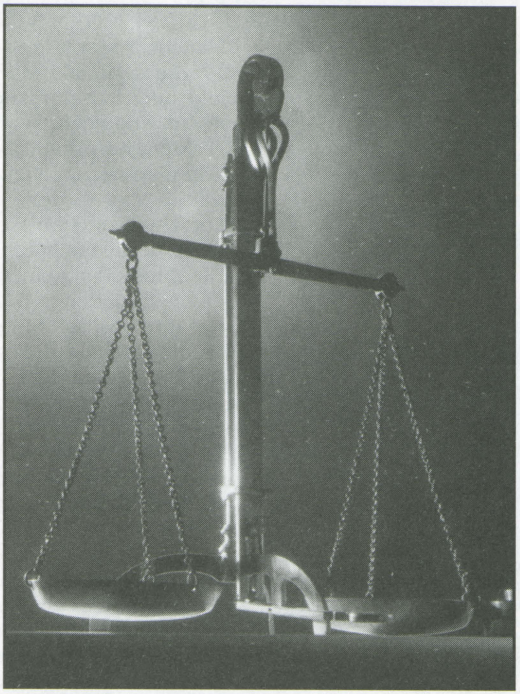
Auswirkungen von Spezialfortschritten

Manche Fortschritte in **Civilization II** haben Auswirkungen, die mit neuen Einheiten und Verbesserungen, die sie bauen können, nichts zu tun haben. Die Auswirkungen sind im folgenden zusammengefaßt. Der jeweilige Eintrag in der ZIVILOPÄDIE erinnert Sie an diese Auswirkungen.

- Mit dem Korporationsfortschritt können Sie die Stadt darauf vorbereiten, ertragreiche Produkte herzustellen. Die Entdeckung des Korporationsfortschritts hilft Ihren Bürgern dabei, aus den Verbesserungen der Stadt Kapital zu schlagen und Forschungsergebnisse in hochtechnologische Konsumgüter umzuwandeln, die zu versteuerndes Einkommen schaffen.
- Die Entdeckung eines Demokratiefortschritts bietet die Möglichkeit, durch ein Gericht einen zufriedenen Bürger in einen glücklichen zu verwandeln.
- Hat Ihre Zivilisation den Elektronikfortschritt entdeckt, können Ihre Kolosseen in jeder Stadt nicht nur drei, sondern vier unzufriedene Bürger zufriedenstellen.
- Die Entdeckung der Fusionskraft verhindert die Chance einer Kernschmelze in Ihren Kernkraftwerken. Ferner erhöht sie die Schubkraft Ihres Raumschiffs um 25%.
- Sowohl Navigations- als auch Seefahrtsfortschritte reduzieren das Risiko für Ihre Trireme-Einheiten, ein Opfer der Meere zu werden.
- Sobald Ihre Kultur den Atomkraftfortschritt entwickelt hat, erhalten Ihre Marineeinheiten einen zusätzlichen Bewegungspunkt.
- Wenn Sie den Philosophiefortschritt als erste Zivilisation entdecken, können Sie einen "kostenlosen" Fortschritt gewinnen.
- Sobald Ihre Zivilisation den Eisenbahnfortschritt erworben hat, werden Ihre Stadtquadrate ganz automatisch von Straßen auf Eisenbahnen umgestellt. Keine Bewegungspunkte werden mehr verlangt, wenn Sie Städte betreten.
- Sobald Ihre Zivilisation den Kühlungsfortschritt erworben hat, werden all Ihre Stadtquadrate, die sich dazu eignen, automatisch von bewässertem Land in landwirtschaftliches umgewandelt. Nach der Entwicklung des Supermarktes können Ihre Landarbeiter 50% mehr Nahrungsmittel auf diesen Quadraten produzieren.
- Durch den Theologiefortschritt gewinnen Ihre Kathedralen an Einfluß. Anstatt wie bisher drei unzufriedene Menschen pro Stadt zufriedenzustellen, "errettet" die Kathedrale jetzt vier.

Leider gibt es einen Fortschritt mit nachteiliger Auswirkung. Mit der Entdeckung des Kommunismus verringert sich die Wirksamkeit der Kathedrale (die Sie mit dem Theologiefortschritt erbauen konnten). Anstatt vier unzufriedene Menschen pro Stadt zufriedenzustellen, schafft es die Kathedrale jetzt nur noch bei dreien.

Wenn Ihre Kultur sowohl die Theologie als auch den Kommunismus entdeckt hat, heben sich die Sonderwirkungen gegenseitig auf.



WELTWUNDER

Ein Weltwunder stellt eine dramatische, ehrfurchtgebietende Leistung dar. Meist handelt es sich bei einem Weltwunder um eine bedeutende Errungenschaft im technischen, wissenschaftlichen oder künstlerischen Bereich, dank derer die jeweilige Zivilisation einen gewaltigen Sprung nach vorn macht. Während sich Ihre Zivilisation durch die Zeit bewegt, ermöglichen gewisse technische Fortschritte die Konstruktion der Weltwunder. Achtundzwanzig Weltwunder sind in **Civilization II** enthalten, sieben in jeder der vier Epochen, die die Entwicklung der Zivilisation prägten: das Altertum, die Renaissance (einschließlich des Spätmittelalters), die industrielle Revolution und die Moderne Welt (die gegenwärtige und zukünftige). Diese Weltwunder leben als Denkmäler großer Zivilisationen weiter und bringen ihren Besitzern ewigen Ruhm und bedeutende Vorteile.

Das Weltwunderkonzept

Weltwunder ähneln außergewöhnlichen Bauten einer Stadt, da auch sie Anlagen (oder Leistungen) darstellen, deren " Bau " sich eine Zivilisation vornehmen kann. Im Gegensatz zu Stadtverbesserungen *gibt es ein bestimmtes Weltwunder nur einmal, und es existiert nur in der Stadt, in der es gebaut wurde.* Durch jedes Weltwunder gewinnt die Zivilisation, in deren Besitz es sich befindet, einen bestimmten und außerordentlichen Vorteil. (Die Einzelheiten dazu können Sie in der Beschreibung jedes Weltwunders in der ZIVILOPÄDIE lesen.) Wird eine Ihrer Städte, in der sich ein Weltwunder befindet, vom Gegner erobert, verlieren Sie die Vorteile, die das Weltwunder Ihnen einbrachte. Statt dessen werden die Bonuspunkte für das Weltwunder der siegreichen Zivilisation zugeschrieben. Natürlich trifft dasselbe zu, wenn Ihre Einheiten eine gegnerische Stadt mit einem Weltwunder erobern.

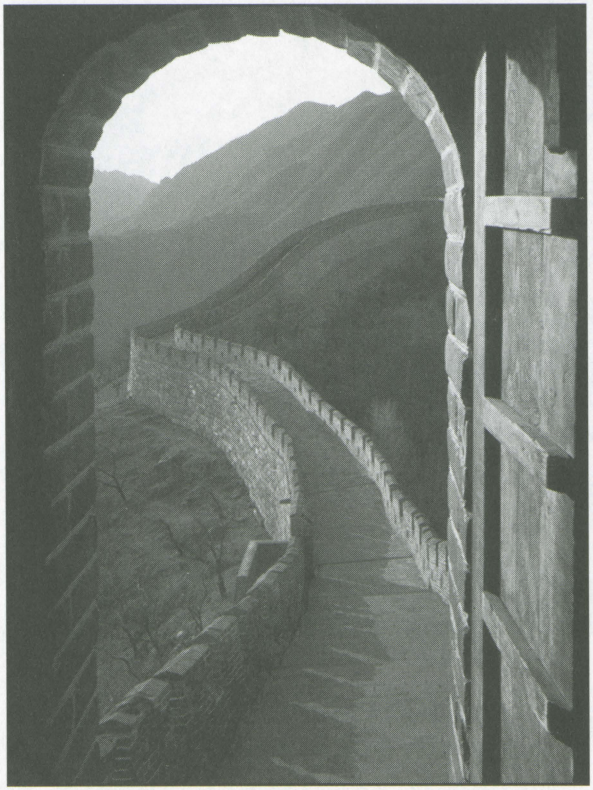
Sollte ein Weltwunder zusammen mit der Stadt, in der es sich befindet, zerstört werden, kann es nicht mehr aufgebaut werden. Die Vorteile, die es bieten konnte, gehen der Welt auf immer verloren. Ferner bleibt der Ruhm eines altertümlichen Weltwunders oder eines aus der Epoche der Renaissance nicht immer unvergänglich. Gegenstände und Leistungen, die die Menschen des Altertums beeindruckten, verlieren für die Menschen des modernen Zeitalters ihre Anziehungskraft. *Die Entwicklung späterer technologischer Weltwunder kann manchmal sogar die Vorteile älterer Weltwunder annullieren*, egal ob Ihre oder eine andere Zivilisation den Fortschritt erringt.

DIE KONSTRUKTION VON WELTWUNDERN

Sie können nur dann ein Weltwunder konstruieren, wenn Sie den Fortschritt entdeckt haben, der die Grundlage für den Bau bildet. Besteht dieser Fortschritt schon irgendwo auf der Welt, erscheint diese Option nicht auf dem Menü PRODUKTION. Sie können aber den Bau eines Weltwunders selbst dann in Angriff nehmen, wenn eine andere Zivilisation mit dem Bau desselben Weltwunders bereits begonnen hat. Die Zivilisation, die das Weltwunder zuerst fertigstellt, wird als Sieger aus dem Wettbewerb hervorgehen. Sie werden durch eine Meldung gewarnt, wenn die andere Zivilisation das Weltwunder fast vollendet hat.

Wenn Ihre und eine andere Zivilisation dasselbe Weltwunder herstellen, und Ihre Zivilisation verliert den Wettlauf, müssen Sie Ihre Produktionsfähigkeit in andere Bahnen lenken. Werden nicht alle Ihre Schilde für die Konstruktion des neuen Projekts gebraucht, verlieren sie jedoch ihren Wert. Wählen Sie Ihr neues Projekt also mit Vorsicht! Beim Anklicken jedes potentiellen Projekts wird Ihnen das Defizit oder der Überschuß an Schilden angegeben, die in Hinsicht auf die finanziellen Anforderungen des neuen Projekts bestehten.

Weltwunder werden bei der Eroberung einer Stadt nicht zerstört. Dasselbe trifft nicht zu, wenn eine Stadt völlig zerstört wird (d. h. die Bevölkerung wird durch Belagerung oder Ausbomben vernichtet). In diesem Fall geht auch das Weltwunder verloren und kann nicht wieder aufgebaut werden.



Die Konstruktion von Weltwundern zieht sich oft über lange Zeit hin (Ein Grund dafür, daß sie so umwerfend sind). Möchten Sie ein Weltwunder schneller bauen, als Schilde von der Stadt zur Bezahlung des Projekts hergestellt werden können, haben Sie mehrere Möglichkeiten. Sie können den Erlös von Handelswaren der Schatztruhe des Weltwunders zuleiten, indem Sie eine Karawane oder Transporteinheit in die betreffende Stadt bringen und die Option WELTWUNDER BAUEN HELFEN wählen. (Lesen Sie unter **Karawanen und Frachteinheiten** die genauen Informationen über die Anwendung von Karawanen beim Bau eines Weltwunders.) Sie können das Bargeld auch direkt aus Ihrer Schatzkammer nehmen. Klicken Sie dazu die Schaltfläche KAUFEN im oberen Teil des Menüs PRODUKTION an. Besitzen Sie genug Bargeld für den Kauf des Weltwunders, dann können Sie sich entscheiden, die Konstruktion damit zu finanzieren, und das Weltwunder wird in der nächsten Runde fertiggestellt. Ferner können Sie die Truppen in der Stadt auflösen, die am Bau des Weltwunders tätig waren. Jede aufgelöste Einheit fügt dem RESSOURCEN-Feld Schilde im Wert der Hälfte der Konstruktionskosten jeder Einheit hinzu.

In jeder Stadt können ein oder mehrere Weltwunder gebaut werden. Jedes Weltwunder bringt sowohl bestimmte als auch allgemeine Vorzüge. Informationen über diese Vorzüge können Sie unter dem jeweiligen Eintrag in der ZIVILOPÄDIE nachlesen. Einer der allgemeinen Vorzüge, die ein Projekt solchen Ausmaßes ermöglicht, ist der Ruhm, der Ihrer Zivilisation für den Besitz eines Weltwunders zukommt. Noch wichtiger ist die Tatsache, daß dieser Ruhm selbst dann zunimmt, wenn neue Fortschritte die Vorteile des Weltwunders nichtig gemacht haben. Ferner erhöht sich Ihr Punktestand in **Civilization II** für jedes Weltwunder, das sich im Besitz Ihrer Zivilisation befindet. Der Besitz von Weltwundern spielt eine bedeutende Rolle in der Ermittlung der fünf Spitzenstädte der Welt. Nicht zu vergessen ist die Tatsache, daß Historiker, wie z. B. Gibbon, die gelegentlich die Zivilisationen der Welt ihren Errungenschaften nach einstufen, großen Wert auf Weltwunder legen. Und zu allerletzt muß noch erwähnt werden, daß Ihre Untertanen Ihren Thronsaal eher ausschmücken, wenn Weltwunder vorhanden sind. (Lesen Sie unter **Thronsaal** die genaueren Informationen dazu.)

EINHEITEN

Einheiten sind Gruppen von Bürgern, Soldaten und Abgesandten, die sich in der Welt von **Civilization II** umherbewegen und andere Einheiten und Zivilisationen beeinflussen können. Einige der nicht-kämpfenden Einheiten, wie z.B. die Karawanen, Entdecker und Siedler, besitzen besondere Funktionen, die später im einzelnen erklärt werden.

DAS KONZEPT DER EINHEITEN

Einheiten sind die Figuren, die Sie auf der Landkarte von **Civilization II** umherbewegen können. Die Einheiten jeder Zivilisation tragen verschiedenfarbige Schilde. Einheiten mit roten Schilden sind immer Barbaren.

Die Einheiten können je nach ihrer Fortbewegungsart in folgende Kategorien eingeteilt werden: *Boden-* oder *Landeinheiten*, *Lufteinheiten* und *See-* oder *Marineeinheiten*. Für jede Einheit gibt es Statistiken, die ihre Angriffsstärke, Verteidigungsstärke und Bewegungspunkte beschreiben. Diese Statistiken werden in einer kurzen Reihe von Zahlen ausgedrückt, AVB genannt, die bereits erwähnt wurde. AVB steht für Angriff/Verteidigung/Bewegung. Sie können die AVB-Werte für jede Einheit in der ZIVILOPÄDIE finden. Zusätzlich bestehen für jede Einheit, auch die nicht-kämpfenden Einheiten, Statistiken für Trefferpunkte und die Feuerkraft. Auch sie sind in der ZIVILOPÄDIE zu finden. Die Kraftleiste über dem Schild einer Einheit gibt in Farbe und Länge an, wie viele Trefferpunkte die Einheit im Moment besitzt.

Die Angriffsstärke gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Einheit einem Gegner beim Angriff Schaden zufügen kann. Einheiten mit hoher Angriffsstärke eignen sich besonders für Offensiven, bei denen sie die Angreifer sind.

Die Verteidigungsstärke gibt die Fähigkeit einer Einheit an, sich beim Angriff zu verteidigen; es läßt sich daraus also ablesen, mit welcher Wahrscheinlichkeit den angreifenden Einheiten Schaden zugefügt wird. Einheiten mit hoher Verteidigungsstärke sind nützlich bei der Verteidigung von Städten und anderen Positionen gegen gegnerische Truppen. Das Gelände, auf dem die Einheit sich befindet, kann die Verteidigungsstärke der Einheit erhöhen, wie Sie in **Gelände & Bewegung** sehen werden.

Die Bewegungspunkte zeigen an, wie weit eine Einheit sich fortbewegen kann oder wie oft in einer Runde eine Einheit angreifen kann; weitere Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt **Gelände und Bewegung**.

Die Trefferpunkte geben an, wieviel Schaden einer Einheit zugefügt werden kann, bevor sie zerstört ist. Einheiten mit einer höheren Anzahl von Trefferpunkten verkraften im Gefecht mehr Schaden. Eine grüne Kraftleiste zeigt an, daß eine Einheit mehr als zwei Drittel ihrer Trefferpunkte übrig hat, bei einer gelben Kraftleiste sind es zwischen einem Drittel und zwei Dritteln, und bei einer roten Kraftleiste sind es weniger als ein Drittel der gesamten Trefferpunkte. Die Trefferpunkte können besonders in Städten mit Reparatureinrichtungen durch Aussetzen einer Runde erneuert werden.

Die Feuerkraft gibt an, wieviel Schaden eine Einheit dem Gegner in einer Kampfrunde zufügen kann. Einheiten mit hoher Feuerkraft können ganz schön zuschlagen.

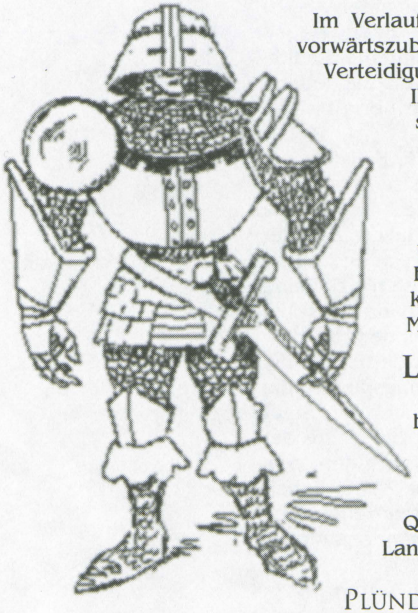
Der Status einer Einheit ist dann wichtig, wenn Sie ihr Befehle erteilen wollen. Einheiten können einen *aktiven Status* haben. Das bedeutet, daß sie immer dann blinken, wenn sie sich in aktive Einheiten verwandeln. Einheiten im *schlafenden Status* werden erst dann aktiv, wenn eine gegnerische Einheit sich ein Quadrat von ihnen entfernt befindet. Erst dann "wachen sie auf" und werden aktiv. Einheiten im *befestigten Status* sind ebenfalls inaktiv. (Ihr Status wird durch den Buchstaben "F" auf dem Schild der Einheit und das braune "Grabensymbol" gekennzeichnet, das im Lager der Einheit erscheint.) Tatsächlich sind sie in einer defensiven Stellung verschanzt. Sie bleiben selbst dann inaktiv, wenn gegnerische Einheiten sich ihnen nähern. Durch Anklicken einer schlafenden oder verschanzten Einheit können Sie ihren Status auf aktiv ändern. Sobald die Einheiten aktiviert sind, können Sie neue Befehle erteilen.

Jede Einheit besitzt einen *Beobachtungsfaktor.* Die meisten Einheiten können nur Einheiten und Gegenstände an den Rändern des Geländequadrats "sehen", das direkt neben ihrem eigenen liegt.

Am Anfang des Spiels, wenn der Hauptteil der Landkarte schwarz ist, sind die Grenzen dieses Beobachtungsgebiets offensichtlich, da die schwarze Fläche sich mit jeder Bewegung einer Einheit nur etwas verringert. Selbst wenn Sie einen Kontinent erforscht haben, können Barbaren und gegnerische Einheiten "aus dem Nichts" auftauchen, da sie sich außerhalb der Beobachtungsgrenzen Ihrer Einheit aufhalten.

Einige fortgeschrittene Einheiten besitzen höhere Beobachtungsfaktoren. Sie können von allen Richtungen aus in das zweite Quadrat "sehen" und sind dadurch gut dazu geeignet, die Bewegungen des Feindes zu beobachten und Überraschungsangriffe vorauszusehen. Die außergewöhnlichen Beobachtungsfaktoren werden in den Beschreibungen der Einheiten in der ZIVILOPÄDIE erläutert.

MILITÄREINHEITEN



Im Verlauf der Jahre verbringen Sie den Hauptteil Ihrer Zeit damit, die Armeen vorwärtszubewegen und in Stellung zu bringen. Ein starkes Militär bietet die beste Verteidigung gegen Rivalen und Barbaren. Die Militäreinheiten sind auch die Augen Ihrer Zivilisation, da sie die Welt bei ihrem Durchzug erforschen. Und schließlich dienen sie dazu, die Armeen Ihrer Rivalen anzugreifen und deren Städte zu erobern.

Die Armeen können Landeinheiten (z.B. Legionen, Kanonen- und Panzereinheiten), Marineeinheiten (Triremen, Panzerschiffe, Schlachtschiffe usw.) oder Lufteinheiten (Kampfjäger, Bombenflugzeuge und Atomschiffe) sein. Die Eigenheiten mehrerer nicht-kämpfender Einheiten werden später im einzelnen behandelt. Alle Einheiten, kämpfende und nicht-kämpfende, werden unter der Option MILITÄREINHEITEN der ZIVILOPÄDIE genauer beschrieben.

LANDEINHEITEN

Die meisten Truppen in **Civilization II** sind Landeinheiten. Diese Armeen bewegen sich von einem Geländequadrat zum anderen über die Landkarte. Je nach dem Gelände, das sie betreten, verwenden sie ihre Bewegungspunkte, beachten Bewegungseinschränkungen, wie Zonen unter Kontrolle, und greifen gegnerische Einheiten an, wenn sie in ein Quadrat eindringen, das eine gegnerische Armee enthält. Die meisten Landeinheiten können nur ein Quadrat beobachten.

PLÜNDERUNG

Die Armeen können im Landstrich, durch den sie sich bewegen, jegliche Verbesserungen, die die Siedler- oder Ingenieureinheiten errichtet haben, dem Erdboden gleichmachen, wie z. B. Straßen zerstören, die Ernte auf den Feldern zertrampeln und Bergwerke einstürzen lassen. Die Besatzungsarmee zerstört jedesmal dann eine Verbesserung ihrer Wahl, wenn Sie die (Umschalttaste) und (P) zur selben Zeit drücken oder auf dem Menü BEFEHLE die Option PLÜNDERUNG wählen. Sie benötigen eine Runde, um eine Verbesserung zu zerstören.

Lufteinheiten

Die Lufteinheiten unterstehen einigen besonderen Bewegungsregeln. Diese Einheiten können jegliches Gelände durch Abgabe eines Bewegungspunktes pro Quadrat überqueren. Da sie sich in der Luft befinden, verdienen sie keinen Bonus, wenn sie Quadrate mit Verbesserungen wie Straßen oder Eisenbahnen überqueren. Alle Lufteinheiten, außer den Raketen, besitzen einen Beobachtungsbereich von zwei Quadraten in jedem Gelände.

Die meisten Lufteinheiten müssen ihren Flug in einer verbündeten Stadt mit Flughafen, an einem Luftstützpunkt oder auf einem Flugzeugträger beenden - die einzigen Stellen, wo sie sicher landen können. Bomber oder Stealth-Bomber müssen in jeder zweiten Runde zum Auftanken landen und erhalten dadurch einen entsprechenden Wirkungsbereich von 16 (8 hin und 8 zurück) und 24 (12 hin und 12 zurück). Die Bomber und die Stealth-Bomber können nur einmal angreifen, egal wie viele Bewegungspunkte sie übrig haben. Außerdem verbraucht ein Angriff die restlichen Bewegungspunkte der Einheit für die Runde. Wenn Sie also auf dem Rückflug eines Bombers oder Stealth-Bombers einen Angriff durchführen, verbleiben nicht genug Bewegungspunkte, um sicher nach Hause zurückzukehren, und das Flugzeug stürzt ab und verschwindet. Die Kampf- und die Stealth-Kampfflugzeuge können Ziele angreifen, solange sie Punkte haben. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie zur Rückkehr zur Landebahn genügend Bewegungspunkte übrig haben, oder Ihre Piloten verwandeln sich in Kamikazeflieger!

Beide Raketeneinheiten können nur einmal angreifen; die Icons stehen für Raketen, die sich im Angriff verbrauchen. Sollten Sie sich in der Anzahl der Quadrate zu Ihrem Ziel verzählt haben, oder die Bewegung oder Position einer anderen Einheit hindert eine Rakete daran, eine Zielstadt oder -einheit zu erreichen, können Sie versuchen, die Rakete zu einer verbündeten Stadt oder einem Luftstützpunkt bzw. einem U-Boot oder einem Flugzeugträger zurückkehren zu lassen. Sollte Ihre Rakete scheitern, wenn sich z.B. keine Zieleinheit oder Stadt und keine sichere Landebahn in Reichweite befindet, dann stürzt die Rakete als Blindgänger ab, ohne Schaden anzurichten. Sie verschwindet aus dem Spiel.

Wenn eine Stadt das Angriffsziel eines Marschflugkörpers ist, dann übernimmt die stärkste Militäreinheit der Stadt (die Einheit mit dem größten Verteidigungsfaktor) die Verteidigung. Bei Angriffen von Marschflugkörpern werden die Verbesserungen der Stadt nicht zerstört. Wenn eine Stadt das Angriffsziel einer Atomrakete ist, stirbt die Hälfte der Bevölkerung. Die Militäreinheiten, die sich im und neben dem Zielquadrat befinden, egal zu welcher Zivilisation sie gehören, werden ebenfalls vernichtet. Wenn eine Militäreinheit oder eine Gruppe von Militäreinheiten das Ziel darstellt, werden alle Einheiten der Gruppe zerstört. Zusätzlich zum Verlust der Einheiten wird auch die Umwelt aller Geländequadrate, die sich neben dem betroffenen Quadrat befinden, verseucht.

Hubschrauber sind außergewöhnliche Lufteinheiten, da sie nicht zum Auftanken zu einem Landeplatz zurückkehren müssen, sondern, ähnlich wie eine Landeinheit, einen unbegrenzten Bewegungsbereich haben. Aber jedesmal, wenn ein Hubschrauber in einer Runde von einem Feld abfliegt anstatt vom Flughafen einer verbündeten Stadt, einem Luftstützpunkt oder Flugzeugträger, erleidet er einen geringen Schaden. Früher oder später muß er zur Reparatur zu einer verbündeten Stadt oder einem Luftstützpunkt zurückkehren. Ein Hubschrauber kann nur einmal in einer Runde angreifen; der Angriff verbraucht alle restlichen Bewegungspunkte der Runde.

Marineeinheiten

Die Marineeinheiten müssen sich auch an Sonderregeln halten. Einige Marineeinheiten können Passagiere, also Landeinheiten, transportieren. Es sind im einzelnen die Triremen, Karavellen, Galeonen, Fregatten und Transportschiffe. Flugzeugträger können nur Lufteinheiten befördern. U-Boote können nur Raketeneinheiten transportieren. Wenn zwei Schiffe sich im selben Quadrat befinden, nimmt das Schiff, das das Quadrat zuerst verläßt, so viele Passagiereinheiten mit, wie es tragen kann.

Die meisten Marineeinheiten können die Küste bombardieren bzw. Einheiten angreifen, die sich auf den Küstenquadraten der Kontinente und Inseln befinden. Da die Treffergenauigkeit der Schiffe sehr gering ist, wird die Feuerkraft des Schiffes und des Ziels auf Eins reduziert, wenn ein Schiff eine Einheit, eine Stadt oder eine Gruppe von Einheiten an der Küste bombardiert. U-Boote und Transportschiffe können keinerlei Küstenbombardierungen durchführen.

Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer, Zerstörer und U-Boote besitzen auf dem Meer erweiterte Beobachtungsbereiche. Jedes von ihnen kann gegnerische Schiffe und Flugzeuge auf zwei Ozeanquadrate Entfernung "sehen". Die U-Boote des Gegners bilden die Ausnahme zu dieser Regel, da sie unter Wasser vor der Entdeckung durch die meisten Einheiten sicher sind (Ihre eigenen U-Boote bleiben natürlich auch vor Ihren Gegnern verborgen), außer wenn das U-Boot die beobachtende Einheit angreift. Zerstörer, Kreuzer, AEGIS-Kreuzer und Hubschrauber können jedoch U-Boote erspähen, die sich direkt neben ihnen befinden. Beachten Sie, daß Ihre U-Boote gegnerische U-Boote nicht erspähen können!

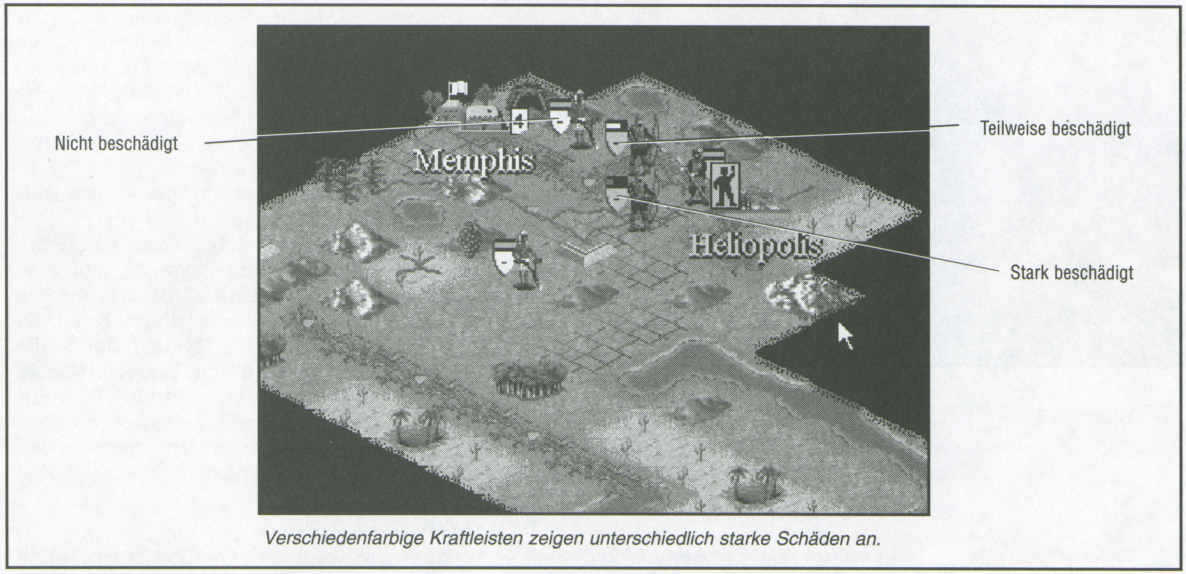
KAMPF

Ein Kampf beginnt, wenn eine Einheit versucht, in das Landkartenquadrat einer Einheit oder der Stadt einer anderen Zivilisation einzudringen. Ausnahmen sind natürlich die Diplomaten oder Spione, die Einheiten bestechen oder eine Anzahl von Geschäften in den Städten durchführen können, oder Karawanen bzw. Transporteinheiten, die Handelsrouten etablieren können, wenn sie eine Stadt betreten. Alle anderen sind Kampfeinheiten. Die Gefechte werden sofort ausgetragen und bis zum bitteren Ende ausgefochten.

Die meisten Gefechte enden mit der Zerstörung der einen oder anderen Armee. Wenn mehr als eine Einheit das Quadrat der Verteidigungseinheit besetzt, verteidigt die Einheit mit der größten Verteidigungsstärke (erkennbar an der zweiten Zahl der AVB-Nummern der Einheiten unter Berücksichtigung des Veteranenstatus). Wenn die Einheit verliert, werden alle anderen Armeen, die sich im Quadrat befinden, ebenfalls vernichtet. Gruppeneinheiten, die sich die Verbesserung der Festung zunutze gemacht haben oder sich in den Stadtquadraten versteckt haben, werden eine nach der anderen zerstört.

Die Schadensauswirkung

Erfolgreiche Angreifer, die nach dem Gefecht noch Bewegungspunkte übrig haben, können sich weiterbewegen und normalerweise sogar weiterhin angreifen, wenn sie wünschen. Meist aber erleiden erfolgreiche Angreifer in jedem Gefecht Schaden. Wenn eine Einheit beschädigt ist, verkürzt sich die Kraftleiste und verändert mit der Zeit ihre Farbe. Sowohl die Länge der Kraftleiste als auch ihre Farbe sind von Bedeutung. Wenn die Stärke einer Einheit ungefähr auf zwei Drittel reduziert wurde, dann wechselt die Farbe der Kraftleiste von Grün zu Gelb. Wenn die Trefferpunkte einer Einheit auf ein Drittel der vollen Stärke reduziert wurden, wechselt die Farbe der Leiste von Gelb zu Rot.



Verschiedenfarbige Kraftleisten zeigen unterschiedlich starke Schäden an.

Die beschädigten Einheiten verlieren nicht nur ihre Stärke, sondern auch ihre Beweglichkeit. Der Schaden einer Einheit steht im Verhältnis zu ihrer Bewegungsmöglichkeit, so daß eine zu 30% beschädigte Einheit nur noch 70% ihrer Bewegungspunkte besitzt. Wenn z.B. eine Einheit normalerweise drei Bewegungspunkte hat, reduziert ein 30%iger Schaden ihre Bewegungspunkte auf zwei (obwohl die Kraftleiste noch grün ist). Zwei wichtige Ausnahmen zu dieser Regel bestehen: Die Bewegungspunkte von Marineeinheiten werden in einer Runde nie auf unter zwei Bewegungspunkte reduziert, und die Bewegungspunkte der Lufteinheiten werden überhaupt nicht reduziert.

Bestimmung des Siegers

In **Civilization II** spielt sich ein Kampf im wesentlichen wie ein blitzschneller Boxkampf ab. Die Einheiten bekämpfen sich gegenseitig in Runden, wobei der Schaden gleich der Feuerkraft des Siegers abzüglich der Trefferpunkte des Verlierers in jeder Runde ist. Eine Einheit ist dann zerstört, wenn sie all ihre Trefferpunkte verloren hat. Wenn der Verlierer eine Gruppe von Einheiten verteidigt, die sich nicht innerhalb einer Festung oder einer Stadt befindet, dann wird die ganze Gruppe zerstört.

Die wichtigen Faktoren eines Gefechts sind die Angriffs- und Verteidigungsstärken der Kämpfenden sowie ihre Trefferpunkte und ihre Feuerkraft, die Anwesenheit von Veteraneneinheiten auf jeder Seite, das vom Verteidiger besetzte Gelände und die Verteidigungseinrichtungen im Quadrat. Nach Berücksichtigung aller dieser Faktoren spielt in einem Kampf auch noch der Zufall eine Rolle. Stellen Sie sich vor, daß eine Einheit einfach Glück gehabt hat. Wir wollen Sie nicht mit der komplizierten Berechnungsformel belasten, die jeder Kombination von Faktoren zugrundeliegt, aber die Kalkulationen für jede Kampfrunde lassen sich in einem einfachen Vergleich zusammenfassen.

Die gesamten modifizierten Angriffs- und Verteidigungsfaktoren werden kombiniert, und die Wahrscheinlichkeit, daß eine der beiden kämpfenden Parteien gewinnt, entspricht ungefähr dem Verhältnis zwischen dem Faktor jeder Partei und der Gesamtsumme. Wenn z.B. ein Elefant (Angriffsfaktor 4) eine Phalanx (Verteidigungsfaktor 2) angreift, ergibt die Gesamtzahl der Faktoren 6 (4 + 2). Die Gewinnchance des Elefanten beträgt ungefähr 66% (4 von 6) und die der Phalanx 33% (2 von 6).

Sowohl der Elefant als auch die Phalanx besitzen 10 Trefferpunkte und eine Feuerkraft von Eins; das Gefecht dauert also zwischen zehn und neunzehn Runden, bis die eine oder andere Einheit einen Trefferpunktestand von Null erreicht. Es besteht die Möglichkeit, daß einer der Gegner jede Runde gewinnt und überhaupt keinen Schaden erleidet; es kann aber auch sein, daß die Gegner sich gegenseitig Schaden zufügen, bis selbst der Sieger am Ende stark verwundet ist. Die meisten Kämpfe fallen zwischen die beiden Extreme.

Hinzufügung von Berichtigungen

Wie werden nun der Veteranenstatus und das Gelände usw. in Betracht gezogen? Sie werden zu jedem betroffenen Faktor hinzugefügt, bevor der Gesamtbetrag berechnet wird. Wenn z.B. beide Einheiten Veteranen sind, bekommt jede einen Angriffs- und Verteidigungsbonus von 50%, das würde dem Elefanten einen Angriffsfaktor von 6 (4 + 2) und der Phalanx einen Verteidigungsfaktor von 3 (2 + 1) verleihen. Natürlich ändert dieser Unterschied in den Faktoren jeder Einheit auch die Gesamtzahl: Anstatt 6 beträgt sie nun 9 (die Gesamtzahl der geänderten Faktoren, also 6 + 3). Jetzt stehen die Chancen etwas besser, 6 zu 9 für den Elefanten und 3 zu 9 für die Phalanx.

Wenn beide Veteranen sind und sich die Phalanx hinter der Stadtmauer befindet (was den Verteidigungsfaktor einer Einheit verdreifacht und folglich den Phalanxveteranen eine 9 verleiht), stehen die Chancen des Elefanten ungefähr 6 zu 15 und die der Phalanx 9 zu 15. Obwohl diese Berichtigungen die Chancen einer Einheit, in einer einzigen Runde zu gewinnen, ändern, bewirken sie keine Änderung in der Gesamtanzahl der Runden oder der Gesamtmenge des zugefügten Schadens.

Eine Anzahl besonderer Kampfsituationen sind Spezialregeln unterworfen, die im folgenden genau erklärt werden.

Luftgefechte

Nur Kampfjäger und Stealth-Kampfjäger können Bomber oder Stealth-Bomber angreifen. Genauer gesagt hindern Bomber und Stealth-Bomber alle anderen Einheiten daran, das Quadrat, auf dem sie sich befinden, zu betreten, geschweige denn anzugreifen.

Wenn ein Kampfjäger oder ein Stealth-Kampfjäger eine Hubschraubereinheit angreift, wird zum Nachteil des Hubschraubers seine Feuerkraft auf Eins und sein Verteidigungsfaktor auf 50% reduziert.

Wenn ein Kampfjäger oder ein Stealth-Kampfjäger in einer Stadt stationiert ist, die von einem Bomber oder Stealth-Bomber angegriffen wird, fliegen die Einheiten im Alarmstart los und gewinnen dadurch einen Verteidigungsfaktor, der den normalen Wert vervierfacht. Sie gewinnen dadurch aber keinen zusätzlichen Schutz vor den SAM-Raketenbatterien (weil die SAMs nicht ihre eigenen Flugzeuge abschießen möchten).

Luftverteidigung

Wenn ein AEGIS-Kreuzer von Lufteinheiten angegriffen wird, erhält er Verteidigungsbonuspunkte. Der Verteidigungsfaktor wird bei Flugzeug- oder Hubschrauberangriffen verdreifacht und bei Raketenangriffen verfünffacht.

Stadtangriffe

Ein erfolgreicher Bodenangriff auf eine Stadt zerstört nur eine Verteidigungseinheit auf einmal. Aber jeder erfolgreiche Angriff reduziert die Einwohnerzahl der Stadt um einen Punkt, es sei denn, die Stadt ist von einer Stadtmauer geschützt. Die Einwohnerzahl verringert sich nur bei einem Atomschlag, nicht bei Marine- oder Luftangriffen.

Stadtverteidigung

Eine Stadtmauer verdreifacht die Verteidigungsstärke der Einheiten gegen alle Landeinheiten außer Haubitzen und beschützt die Einwohner der Stadt vor dem Tod. Eine Küstenfestung verdoppelt die Verteidigungsstärke aller Einheiten in der Stadt, wenn gegnerische Schiffe die Küste bombardieren. Die SAM-Raketenbatterien verdoppeln die Verteidigungsstärke aller Einheiten innerhalb einer Stadt gegen alle Lufteinheiten außer Atomraketen. Unter **Atomangriffe** erhalten Sie genauere Informationen über die SDI-Verteidigungseinrichtungen.

Festungen

Einheiten innerhalb einer Festung besitzen gewaltige Vorteile. Eine Einheit innerhalb einer Festung verdoppelt ihre Verteidigungsstärke, und Gruppeneinheiten werden eine nach der anderen zerstört. Siedler- oder Ingenieureinheiten können auf jedem Geländequadrat eine Festung bauen (außer auf einem Stadtquadrat), sobald Ihre Zivilisation den Konstruktionsfortschritt entdeckt hat; unter **Siedler und Ingenieure** finden Sie weitere Informationen.

Atomangriffe

Atomangriffe werden durchgeführt, wenn eine Atomeinheit das Quadrat gegnerischer Einheiten oder eine gegnerische Stadt zu betreten versucht. Ein Spion kann einen selbstmörderischen Bombenangriff durchführen, indem er eine Atomwaffe in eine gegnerische Stadt schmuggelt, selbst wenn sie durch eine SDI-Verteidigungseinrichtung gesichert ist. Auf jeden Fall werden alle Einheiten im Zielquadrat und allen angrenzenden Quadraten zerstört, egal zu welcher Zivilisation sie gehören (mit anderen Worten Ihre eigenen und die anderen). Zusätzlich verliert eine ausgebombte Stadt die Hälfte ihrer Einwohner. Die Verteidigung gegen die meisten Atomangriffe ist die Stadtverbesserung "SDI-Verteidigung".

Eine SDI-Verteidigungseinrichtung erstreckt sich in jeder Richtung wie ein Schutzschirm über drei Stadtquadrate. Die Stadt und alle Einheiten und Verbesserungen innerhalb dieses Radius (einschließlich Flughäfen, Festungen und anderer Stadtquadrate) werden vor jeglichen Auswirkungen eines direkten Angriffs einer Atomrakete geschützt, nur vor dem oben erwähnten selbstmörderischen Bombenspion nicht.

Pearl Harbor

Wenn Lufteinheiten oder Landeinheiten Schiffe in einem Hafen angreifen (Marineeinheiten verteidigen eine Stadt gegen Lufteinheiten), verdoppelt sich die Feuerkraft der Angreifer gegen die Verteidigungseinheiten, um die Verwundbarkeit des Verteidigers anzuzeigen, und die Feuerkraft der Verteidiger wird auf Eins reduziert. Die Lufteinheiten, außer den Atomraketen (siehe oben unter **Atomangriffe**), schießen die Verteidiger der Stadt einzeln ab.

Küstenbombardierung

Alle Marineeinheiten, außer U-Booten, mit einem Angriffsfaktor von mehr als Zehn können gegnerische Einheiten auf den angrenzenden Quadraten angreifen. (Sie führen Küstenbombardierungen durch.) Auch Städte, die sich an der Küste befinden, sind Küstenbombardierungen ausgesetzt. Marineeinheiten können die von ihnen beschützten Städte verteidigen, obwohl ihre Feuerkraft durch ihre begrenzten Bewegungsmöglichkeiten auf Eins reduziert ist.

KARAWANEN UND FRACHTEINHEITEN

Karawaneneinheiten transportieren Handelsgüter und Rohstoffe. Obwohl das Symbol des Kamels bestehen bleibt, nutzen Ihre Karawaneneinheiten die verschiedensten Beförderungsmittel, von Kamelkarawanen bis zu Planwagenzügen. Sie können dazu verwendet werden, Handelsrouten zwischen Städten zu etablieren oder die Baumaterialien für die Konstruktion der "Weltwunder" zu befördern. Karawanen stehen zur Verfügung, sobald Sie den Handelsfortschritt erreicht haben.

Sobald Ihre Zivilisation die Korporation entdeckt hat, wird auf dem Menü PRODUKTION die Karawaneneinheit durch die Frachteinheit ersetzt. Frachteinheiten besitzen zwei Bewegungspunkte pro Runde. Sie stellen die moderne Beförderung von Waren und Rohstoffen mit Lastwagenkolonnen und Frachtcontainern dar.

HANDELSROUTEN

Eine Karawanen- oder Frachteinheit kann eine Handelsroute etablieren, indem sie in eine Stadt, auch eine gegnerische, einzieht. Bei Lieferung der ersten Güterladung wird Ihrer Schatzkammer eine sofortige Barzahlung überwiesen, und Ihre Forscher erhalten sofort einen gleichwertigen wissenschaftlichen Bonus (in der Form von Bechern) für den kulturellen Austausch. Die Heimatstadt der Karawanen oder Frachteinheiten verdient in jeder Runde einen Zuwachs in Höhe des getätigten Handels, der eine Weiterführung der Wirtschaftsbeziehungen darstellt. Eine Liste im Fenster ALLGEMEINE INFORMATIONEN zeigt die Städte, zu denen Handelsrouten etabliert wurden, und die Summe des Bonushandels, der in jeder Runde getätigt wird. Der Bonus wird zum gesamten betriebenen Handel der Stadt hinzugefügt und erhöht auf indirekte Weise Ihre Leistung bei Forschung, Steuern und Luxus in dieser Stadt.

Jede Stadt kann bis zu drei aktive Handelsrouten besitzen, eine für jede Handelsware der Stadt. Sobald eine Handelsroute etabliert ist, wird die Handelsware, die auf dieser Route vertrieben wird, in Klammern angegeben, um die erfolgreiche Abwicklung von Geschäften anzuzeigen. Nachdem eine Karawane ihr Ziel erreicht hat, sind die Ladungen dieser Handelsware nicht mehr vorhanden. Nahrungsmittelladungen stehen immer zur Verfügung.

Das Ausmaß des Handels auf einer Route hängt hauptsächlich von Angebot und Nachfrage und zum Teil von der Größe der beiden Städte ab. Größere Städte betreiben mehr Handel. Handel mit einer Stadt einer anderen Zivilisation wird höher bewertet als Handel mit einer verbündeten Stadt. Je weiter die beiden Städte voneinander entfernt sind, desto größer ist der Bonus, der durch den Handel verdient wird. Handelsbonuspunkte nehmen auch zu, wenn sich die Städte auf verschiedenen Kontinenten befinden. Wenn Sie eine gegnerische Stadt erobern, mit der Sie Handelsbeziehungen hatten, bleibt die Handelsroute intakt. Das Ausmaß des Handels verkleinert sich aber, da die ehemals exotischen Waren sich in einheimische verwandeln.

Karawanen und Frachteinheiten können jede erreichbare Stadt betreten. Sie werden durch keine Bewegungseinschränkungen, wie z.B. Zonen unter Kontrolle, behindert, besitzen aber AVB-Werte, die niedrig genug sind, um das Schmuggeln von Waren in eine gegnerische Stadt nahezu unmöglich zu machen. Karawanen und Frachteinheiten können sich für ihren Überseehandel des Marinetransports bedienen (Sie können sie auf Transportschiffe laden, die zu diesem Zweck zur Verfügung stehen, und sie direkt in einer Stadt absetzen.)

Angebot und Nachfrage

In diesem Spiel kann jede Stadt drei Waren anbieten, die vor Ort in Fülle vorhanden sind. Zur gleichen Zeit benötigt jede Stadt drei Waren, an denen es vor Ort mangelt. Eine Karawane oder Frachteinheit kann an jede Stadt Waren liefern, profitiert aber am meisten von einer Ware, die in einer Stadt gefragt ist. Sie können die Marktinformationen erfragen, indem sie die Taste ANGEBOT & NACHFRAGE unter dem Bericht HANDELSBERATER anklicken. Eine Warenliste erscheint. Wählen Sie die für Sie interessante Ware, und klicken Sie OK an. Eine zweite Liste gibt alle Städte an, die die Ware liefern, und alle Städte, die die Ware verlangen. Die Liste wird aktualisiert, sobald Sie neue Länder erforschen und Kontakte zu anderen Kulturen aufnehmen.

Nahrungsmittelkarawanen

Eine vierte und ständig vorhandene Handelsware sind Nahrungsmittel. Sie können eine Ladung Nahrungsmittel pro Runde von einer Stadt mit reichem Nahrungsangebot auf eine hilfesuchende Stadt übertragen. Eine hilfesuchende Stadt kann über mehr als eine Nahrungsmittelroute beliefert werden. Wurde eine Nahrungsmittelroute einmal etabliert, kann sie nicht rückgängig gemacht werden. Sie wird aber automatisch aufgehoben, wenn die liefernde Stadt nicht mehr genug Nahrungsmittel für ihre eigenen Einwohner hat.

Konstruktion von Weltwundern

Der Wert einer Karawane oder Frachteinheit kann, in Schilden gemessen, für jedes Weltwunder, für das Sie sich engagieren, eingesetzt werden. Bringen sie ganz einfach Ihre Karawane oder Frachteinheit in die Stadt, in der die Konstruktion des "Weltwunders" vor sich geht. Ein Dialogfeld bietet Ihnen die Option, zur Konstruktion beizutragen. Entschließen Sie sich dazu, die Konstruktion des Weltwunders zu unterstützen, verschwindet Ihre Karawane oder Frachteinheit, und ihr Wert wird zur Herstellung des Weltwunders eingesetzt, um die Vollendung zu beschleunigen. Wenn Sie Waren für die Konstruktion des Weltwunders zur Verfügung stellen, können diese später wieder dazu verwendet werden, eine Handelsroute zu etablieren.

DIPLOMATEN UND SPIONE

Diplomaten sind außergewöhnliche Einheiten, die in der Rolle von Botschaftern, Abgesandten, Geheimagenten und Saboteuren handeln können. Sie können Kontakt zu anderen Zivilisationen aufnehmen und Botschaften einrichten, um Informationen über Ihre Gegner zu sammeln. Sie können Informationen stehlen und auch anderweitig Ihre Gegner durcheinanderbringen. Sie können die gegnerischen Armeen bestechen. Die Stationierung von Diplomaten- oder Spionageeinheiten in Ihren eigenen Städten vermindert die Wirksamkeit der gegnerischen Diplomaten und Spione. Sobald Ihre Zivilisation den Schreibfortschritt erreicht, können Sie Diplomaten schaffen.

Beachten Sie, daß gegnerische Diplomaten dieselben Methoden gegen Ihre Zivilisation anwenden, die Sie gegen eine gegnerische einsetzen.

Sobald Ihre Zivilisation den Spionagefortschritt entwickelt hat, wird auf dem Menü PRODUKTION die Diplomateneinheit durch die Spionageeinheit ersetzt. Eine Spionin ist einem Diplomaten in vielfacher Hinsicht überlegen. Ihre ausgeprägtere Weltklugheit und intensivere Ausbildung ermöglichen es ihr, eine ganz spezifische Technologie oder eine Stadtverbesserung zu wählen, wenn sie eine Stadt mit der Absicht betritt, Unfrieden zu stiften. Noch dazu kann sie sich schneller fortbewegen, bis zu drei Quadrate pro Runde unabhängig vom Gelände. Eine Spionin besitzt einen Beobachtungsbereich von zwei Quadraten in jede Richtung. Wenn eine Spionin ihre Mission erfolgreich beendet hat, besteht für sie die Möglichkeit, zu entrinnen und zur nächsten verbündeten Stadt zurückzukehren. Je leichter ihre Mission, desto größer ist ihre Chance zu entrinnen. Zum Beispiel fällt es ihr leichter, einen beliebigen Zivilisationsfortschritt zu stehlen als einen bestimmten. Spione sind schließlich auch noch fähig, Atomwaffen in die gegnerischen Städte zu schmuggeln, wie wir unter **Betreten von gegnerischer Städte** erklären werden.

Bestechung gegnerischer Einheiten

Sie könnten eventuell eine gegnerische Einheit dazu überreden, zu Ihnen überzutreten und sich Ihrer Zivilisation anzuschließen. Nur die Einheiten demokratisch regierter Zivilisationen sind für Bestechungen völlig unzugänglich.

In Spielterminologie ausgedrückt, müssen Sie ganz einfach einen Diplomaten oder Spion in ein Quadrat bewegen, das von einer einzigen gegnerischen Einheit besetzt ist. (Weder die Diplomaten noch die Spione können Einheiten bestechen, die zu Gruppen zusammengeschlossen sind.) Ein Dialogfeld erscheint, in dem angegeben ist, wieviel Bestechungsgold die Einheit verlangt, um zu Ihnen überzutreten. Wenn die Einheit nicht zu bestechen ist, wird das Dialogfeld Sie daran erinnern.

Je weiter eine Einheit von ihrer Hauptstadt entfernt ist, desto weniger Gold wird verlangt. Wenn sie die Bedingungen für die Bestechung akzeptiert, wird das Gold von Ihrer

Schatzkammer abgezogen, und die Armee schließt sich Ihrer Seite an (nimmt Ihre Farbe an). Der Diplomat oder die Spionin überlebt die Bestechungsverhandlung in jedem Fall, egal wie erfolgreich die Verhandlungen verlaufen; sollten Sie es jedoch vorziehen, die Bestechungssumme nicht zu bezahlen, könnte es sein, daß die gegnerischen Einheiten Ihren Unterhändler später angreifen. Die Diplomaten und Spione können Marine- und Lufteinheiten bestechen, solange sie nicht mit anderen Einheiten zusammengeschlossen sind.

Die nächste verbündete Stadt wird zur Heimatstadt für die gerade bestochene Einheit. (Genauere Informationen zu diesem Punkt finden Sie unter **Einheitenplan**.)

Gegenspionage

Die Diplomaten und Spione in den verbündeten Städten können die Versuche gegnerischer Diplomaten und Spione, technologischen Diebstahl zu begehen, unterbinden. Jeder Diplomat hat bei jedem Versuch eine Chance von 20%, den Diebstahl zu verhindern. Spione haben eine Chance von 40%, Veteranenspione eine Chance von 60%, den Eindringling zu erwischen. Sobald ein Eindringling erwischt wurde, ist seine Runde beendet.

Betreten gegnerischer Städte

Diplomaten und Spione können an den gegnerischen Armeen vorbeischlüpfen, ohne sich Zeit zu nehmen, die Zonen unter Kontrolle zu beachten, indem sie ihre hervorragenden Überredungskünste und/oder ihre diplomatische Immunität als Schutzschild verwenden. Diplomaten und Spione können auch deportiert werden - eine besondere Angriffsart - selbst aus Zivilisationen, mit denen sie keinen Krieg führen. Jede Militäreinheit kann einen Diplomaten oder Spion von einer friedlichen Zivilisation "angreifen", vorausgesetzt der Abgesandte befindet sich dichter an der Stadt der Militäreinheit als an einer seiner eigenen Städte. Der unerwünschte Abgesandte wird in sein eigenes Gebiet zurückgebracht. Diplomaten und Spione können, genau wie die anderen Landeinheiten, in Schiffen nach Übersee reisen.

Diplomaten und Spione sind zwei von nur vier Einheiten, die in der Lage sind, verteidigte gegnerische Städte zu betreten. (Karawanen und Frachteinheiten sind die anderen zwei.) Ein Menü, das die Aufgaben eines Diplomaten oder Spions aufzeichnet, erscheint immer dann, wenn Sie Ihren Abgesandten mit einer Mission in eine Stadt schicken. Sollten Sie, nachdem Sie sich mit der Auswahl bekannt gemacht haben, keine Handlung vornehmen wollen, klicken Sie die Taste LÖSCHEN an, um das Menü zu verlassen. Jede Aufgabe wird im folgenden genau erklärt.

Internationale Zwischenfälle

Fast jedesmal wenn ein Diplomat oder ein Spion *mit Erfolg* einen technologischen Diebstahl begeht, eine Stadtverbesserung sabotiert, das Trinkwasser vergiftet oder die Stadt einer Zivilisation, mit der Sie einen Friedensvertrag abgeschlossen haben, zum Aufruhr aufwiegelt, kommt es zu einem internationalen Zwischenfall. Ihr Opfer wird sehr wahrscheinlich Ihre Hinterlist als kriegerische Handlung ansehen, obwohl ein Verbündeter die Handlung manchmal zu ignorieren vorzieht. Wenn Sie Ihre Zivilisation als Republik oder Demokratie regieren, kann es außerdem vorkommen, daß die Handlung einheimische Konsequenzen hat. Ihre Regierung könnte der Anarchie zum Opfer fallen, wenn der Skandal im Senat publik wird.

Verwechseln Sie internationale Zwischenfälle nicht mit der Fähigkeit eines Spions, nach einer Mission ungeschoren zu entkommen - die zwei Vorgänge sind völlig unabhängig voneinander. Zwischenfälle ergeben sich nur dann nicht, wenn Sie schon mit Ihrem Opfer Krieg führen und wenn die Mission des Diplomaten oder Spions mißlingt.

Erforschung einer Stadt

Ihr Diplomat oder ihre Spionin sammelt Informationen über die Produktion und Entwicklung der gegnerischen Stadt. In Spielterminologie ausgedrückt wird Ihnen die STADTANZEIGE der gegnerischen Stadt gezeigt. Sie können damit genau herausfinden, welche Armeen die Stadt verteidigen und welche Verbesserungen dort gebaut worden sind. Wenn Sie die Stadtanzeige verlassen, kehren Sie zum Landkartenfenster zurück. Ihr Diplomat wurde beseitigt, oder Ihrer Spionin wurde ein Drittel eines Bewegungspunktes für ihre Bemühungen abgezogen. Die Möglichkeit, daß Ihr Abgesandter entdeckt wird, besteht nicht. Sie können bis zum Ende der Runde die Stadt zu jeder Zeit wieder anklicken, um sich die gewonnenen Informationen noch einmal anzusehen.

Einrichtung einer Botschaft

Ihr Diplomat oder Ihre Spionin setzt sich offiziell mit der gegnerischen Zivilisation in Verbindung und richtet ein Büro in der Stadt ein. Haben Sie einen Diplomaten hingeschickt, bleibt er dort als Leiter des Büros, und das Symbol verschwindet; haben Sie eine Spionin geschickt, wurde ihr ein Drittel eines Bewegungspunktes für ihre Bemühungen abgezogen. Die Möglichkeit einer internationalen Verwicklung besteht nicht. In Spielterminologie ausgedrückt, können Sie jedes Mal Informationen über die Regierungsart Ihres Gegners, seine Schatzkammer, die Anzahl der Armeen, den Namen der Hauptstadt, Verträge mit anderen Zivilisationen, diplomatische Beziehungen und technologische Fortschritte erhalten, wenn Sie den Bericht AUSSENMINISTER lesen. (Unter **Berater** finden Sie genauere Informationen dazu.) Eine Botschaft muß in jeder Zivilisation nur einmal eingerichtet werden.

Fortschrittsdiebstahl

Ihr Diplomat oder Ihre Spionin unternimmt den Versuch, einen Zivilisationsfortschritt einer gegnerischen Zivilisation zu stehlen. In Spielterminologie ausgedrückt, kann sich ein Diplomat nur einen Fortschritt pro Stadt erschleichen. Eine Spionin kann mehrere Versuche pro Stadt unternehmen, obwohl ihre Chance, gefangengenommen zu werden, mit jeder zusätzlichen Mission zunimmt. Wenn Sie eine Spionin schicken, hat sie die Wahl, die schwierigere Aufgabe zu vollbringen, nämlich einen bestimmten Fortschritt von der Liste der außergewöhnlichen Technologien Ihres Gegners zu stehlen.

Selbst wenn er Erfolg hat, verschwindet der Diplomat im Verlauf der Aktion. (Seine Tarnung existiert nicht mehr.) Die Spionin kehrt dagegen zur nächsten verbündeten Stadt zurück, wenn sie der Gefangennahme entgeht, und wird für ihre Leistung zum Veteranenstatus befördert. Obwohl der Veteranenstatus ihre AVB-Einstufung mit einer Verteidigungsfähigkeit von Null nicht verbessern kann, erhöht er ihre Chancen, auf späteren Missionen nicht entdeckt zu werden.

Wenn Sie schon einen Zivilisationsfortschritt aus derselben Stadt entwendet haben oder wenn die gegnerische Zivilisation keine lohnende Technologie entdecken konnte und Ihr Abgesandter nicht entdeckt wurde, muß die Diplomateneinheit eine Runde aussetzen, wird aber nicht vernichtet. Sollte die gegnerische Zivilisation keine lohnende Technologie entdeckt haben, geht die Spionin leer aus. Eine Spionin kann in ihrem Bemühen, einen Fortschritt zu stehlen, nur dann versagen, wenn sie darauf aus ist, eine bestimmte Technologie zu stehlen.

Industriesabotage

Ihrem Abgesandten gelingt es, eine wichtige Organisation oder Verteidigung der Stadt zu infiltrieren, indem er sehr vorsichtig durch die Hintertüren manövriert. In Spielterminologie ausgedrückt, zerstört Ihr Diplomat oder Ihre Spionin entweder irgendeine Verbesserung, an der die gegnerische Stadt im Moment arbeitet, oder eine der bestehenden Verbesserungen - die Wahl der Verbesserung wird dem Zufall überlassen. Schicken Sie eine Spionin, dann wird es ihr überlassen, ob sie die schwierigere Aufgabe in Angriff nimmt, eine bestimmte Verbesserung von der Liste der Stadtverbesserungen zu zerstören.

Ob erfolgreich oder nicht, der Diplomat fällt der Aktion zum Opfer (stellen Sie sich einen verrückten selbstmörderischen Bombenflieger vor). Sollte Ihre Spionin der Gefangennahme entrinnen, kehrt sie zu der nächsten verbündeten Stadt zurück und wird für ihre Arbeit in den Veteranenstatus erhoben. Obwohl der Veteranenstatus ihre AVB-Einstufung mit einer Verteidigungsfähigkeit von Null nicht verbessern kann, erhöht er ihre Chancen, bei späteren Missionen nicht entdeckt zu werden. Eine Spionin kann nur dann in ihren Sabotagebemühungen versagen, wenn Sie ihr befehlen, eine bestimmte Verbesserung zu zerstören.

Wenn Ihr Abgesandter eine wichtige Verbesserung zerstört, könnte das zu Unruhen in der Stadt führen (Tempel, Kathedrale), die Verteidigungskraft schwächen (Stadtmauern, Küstenfestungsmauern) oder die Produktion unterbrechen (Fabrikgebäude, Solarkraftwerk). Diplomaten und Spione zerstören nie die Weltwunder.

Aufwiegelung zum Aufstand

Ihr Diplomat oder Ihre Spionin etabliert Kontakte mit den Dissidenten einer Stadt und liefert ihnen die nötigen Mittel, um das gegenwärtige Regime zu stürzen. In Spielterminologie ausgedrückt, erhebt sich die Stadt zum Aufruhr - natürlich gegen Zahlung einer angemessenen Summe - und schließt sich Ihrer Zivilisation an. Der zur Finanzierung des Aufstands erforderliche Betrag hängt von der Größe der Stadt und von ihrer Entfernung zur Hauptstadt der gegnerischen Zivilisation ab. Wenn Sie internationale Zwischenfälle vermeiden möchten, müssen Sie die Warnung im Dialogfeld befolgen und die Stadt mit einer doppelt so hohen Zahlung wie ursprünglich angegeben bestechen.

Weder gegnerische Hauptstädte noch demokratisch regierte Städte stimmen je einem Aufruhr zu. Städte mit Gerichten verlangen doppelt soviel Bestechungsgeld. Kommunistische Städte verlangen selbst dann hohe Bestechungsgelder, wenn sie sich weit von ihrer Hauptstadt entfernt befinden. Außerdem ist es billiger, eine Stadt zum Aufruhr zu führen, in der schon öffentliche Unruhe herrscht, als eine zufriedene Stadt dazu zu bringen.

Ein Diplomat steht nach einem erfolgreichen Aufruhr nicht mehr zur Verfügung. (Er bleibt zurück, um die neue Regierung zu organisieren.) Eine erfolgreiche Spionin, die der

Gefangennahme entrinnt, kehrt nach der Einsetzung der neuen Regierung zur nächsten verbündeten Stadt zurück, und ihr wird der Veteranenstatus verliehen.

Haben sie nicht genügend Bargeld, um das Projekt zu finanzieren, versucht Ihr Abgesandter gar nicht erst, die Einheimischen zum Aufruhr zu bewegen. Er oder sie flüchtet aus der Stadt, wenn Sie sich weigern, den vereinbarten Preis zu bezahlen.

Wenn der Sturz der Regierung gelingt, erheben sich alle Einheiten in den Nachbarquadraten der gegnerischen Stadt ebenfalls zum Aufruhr und schließen sich Ihrem Regime an. Alle anderen in dieser Stadt beheimateten gegnerischen Einheiten werden aufgelöst. Alle bestehenden Verbesserungen, außer Tempeln und Kathedralen, bleiben unversehrt.

Vergiftung des Trinkwassers

Nur Spione können durch Vergiftung des Trinkwassers den Widerstand eines Gegners schwächen. In Spielterminologie ausgedrückt, reduziert der erfolgreiche Versuch die Bevölkerung der Stadt um einen Punkt. Hat Ihre Spionin bei der Aktion Erfolg und wird dabei nicht entdeckt, entledigt sie sich ihres Umweltanzugs und kehrt zur nächsten verbündeten Stadt zurück, um ihre Beförderung zum Veteranenstatus in Empfang zu nehmen.

Deponierung einer Atomwaffe

Nur Spione können den Versuch unternehmen, Atomwaffen in gegnerische Städte einzuschmuggeln. In Spielterminologie ausgedrückt, kann eine Stadt, die von einer SDI-Verteidigungseinrichtung beschützt wird, nur auf diese Art mit Kernwaffen angegriffen werden. Diese Mission durchzuführen erweist sich als äußerst schwierig, und das Risiko, gefangengenommen zu werden, ist hoch. Ferner besteht die Möglichkeit, daß Ihre Spionin auf frischer Tat ertappt wird - ein Vorfall mit schwerwiegenden internationalen Konsequenzen. Weltweit werden sich alle Zivilisationen über Ihre abscheuliche Handlung entsetzen und Ihnen den Krieg erklären (außer wenn Ihre Regierung sich auf den Fundamentalismus stützt).

SIEDLER UND INGENIEURE

Siedler sind Gruppen ihrer vielseitigsten und unternehmungsfreudigsten Bürger. Als unabhängige Pioniere führen sie zwei kritische Funktionen durch: Sie gründen neue Städte und dienen als Bauingenieure, die das Gelände zum Nutzen Ihres Reiches verbessern. Nachdem Ihre Zivilisation den Sprengstoffortschritt entwickelt hat, werden im Menü PRODUKTION die Siedlereinheiten durch Ingenieureinheiten ersetzt. Diese Bürger des Industriezeitalters haben eine bessere Ausbildung und sind besser ausgerüstet als die einfachen Siedlereinheiten. Ingenieure können dieselben Aufgaben erledigen wie die Siedler, aber zweimal so schnell. Ferner besitzen die Ingenieure die außergewöhnliche Fähigkeit, Geländequadrate wie z.B. Wüsten, Gletscher und Berge in brauchbare Gebiete umzuwandeln.

Ihre Zivilisation produziert Siedler und Ingenieure genauso wie jede andere Einheit, mit einer Ausnahme. Sobald eine dieser Einheiten vollendet ist, wird die Bevölkerung ihrer Heimatstadt um einen Punkt verringert (ein Bürger auf dem BEVÖLKERUNGSPLAN), um die Auswanderung dieser Pioniere anzuzeigen. Hat eine Stadt nur einen Bevölkerungspunkt, wenn sie die Herstellung einer Siedler- oder Ingenieureinheit vollendet, dann verschwindet die Stadt, nachdem die Bevölkerung der neuen Einheit einverleibt wurde. Man kann auf diese Art Städte auflösen, die sich an einem ungeeigneten oder unbrauchbaren Standort befinden.

Gründung neuer & Erweiterung bestehender Städte

Siedler- oder Ingenieureinheiten können eine neue Stadt gründen, indem Sie sie zum gewünschten Standort bewegen und die Taste BAUEN (B) anklicken oder NEUE STADT BAUEN auf dem Menü BEFEHLE wählen. Die Einheit verschwindet, sobald diese Menschen den Bevölkerungskern der neuen Stadt bilden.

Der Befehl STADTERWEITERUNG kann die Größe einer bestehenden Stadt mit weniger als zehn Bevölkerungspunkten erhöhen. Bewegen Sie zu diesem Zweck eine Siedler- oder Ingenieureinheit in die bestehende Stadt, und drücken Sie die Taste BAUEN (B), oder wählen Sie STADTERWEITERUNG auf dem Menü BEFEHLE. Die Einheit wird dann von der Stadt aufgenommen, und ihre Bevölkerung erhöht sich um einen Punkt.

Schaffung von Verbesserungen

Siedler, und später Ingenieure, können eine Reihe landwirtschaftlicher und industrieller Verbesserungen in der Topographie Ihrer Zivilisation schaffen. Die Vollendung jeder Aufgabe erfordert, je nach dem Gelände, das verbessert wird, eine gewisse Anzahl von Runden. Einige Verbesserungen können nur dann in Angriff genommen werden, wenn Ihre Zivilisation bereits gewisse Technologien erworben hat. Ingenieure, die besser ausgebildet und ausgerüstet sind als Siedler, können Aufgaben doppelt so schnell bewältigen, und nur Ingenieureinheiten können Gelände umgestalten. Diese Einheiten arbeiten als Team und sind dadurch schneller. Sie können Siedler und Ingenieure kombinieren, um die Aufträge schneller durchzuführen. Zwei Siedlereinheiten arbeiten z.B. zweimal so schnell wie eine, und drei können die normale Arbeitszeit auf ein Drittel reduzieren. Eine Siedlereinheit kombiniert mit einer Ingenieureinheit kann die normale Dauer einer Arbeit auf ein Drittel reduzieren, da Ingenieure grundsätzlich schneller arbeiten als Siedler.

Ihre Siedler oder Ingenieure können auf jeglichem Quadrat Verbesserungen durchführen, so oft Sie möchten - das Land kann sich den wechselnden Bedürfnissen Ihrer Zivilisation anpassen und nacheinander mit Rodung, Bewässerung, Aufforstung, Rodung, Säuberung (Entgiftung) der Umwelt und erneuter Aufforstung fertigwerden. Grau gezeichnete Optionen auf dem Menü BEFEHLE markieren Aufgaben, die gegenwärtig nicht ausgeführt werden können. Wahrscheinlich wird die gewünschte Option nach der Vollendung einer anderen Verbesserung zur Verfügung stehen. Ein von Wäldern umgebenes Steppenquadrat hat z.B. keinen Zugang zu Wasser und kann nicht bewässert werden. Sie müssen mindestens eines der Nachbarquadrate (das auf einer Seite an das Steppenquadrat angrenzt) roden und mit Wasser versorgen, bevor Sie das Zielquadrat bewässern können.

Wir haben alle Variationen in einer Tabelle zusammengefaßt, die die Aufgabe, die Schnelltaste, den notwendigen Fortschritt, falls erforderlich, und die Geländearten, die aus dieser Verbesserung Nutzen ziehen, aufführen. Ausführliche Erklärungen jedes Vorgangs folgen der Tabelle.

Aufgabe	Schnelltaste	Notwendiger Fortschritt	Betroffenes Gelände
Bewässerung	(I)	-	Wüste, Grasland, Hügel, Steppe, Fluß
Rodung	(I)	-	Wald, Dschungel, Sumpf
Farmkonstruktion	(I)	Kühlung	Jedes bewässerte Landquadrat
Festungskonstruktion	(F)	Konstruktion	Jedes Landquadrat
Bergwerke	(M)	-	Wüste, Hügel, Berge
Aufforstung	(M)	-	Grasland, Dschungel, Steppe, Sumpf
Umweltsäuberung	(P)	-	Jedes verschmutzte Landquadrat
Straßenbau	(R)	-	Jedes Landquadrat
Eisenbahnbau	(R)	Eisenbahn	Jedes Straßenquadrat
Geländeumgestaltung	(O)	Sprengstoff	Jedes Landquadrat
Luftstützpunktbau	(E)	Funk	Jedes Landquadrat

Bewässerung

Je nach der Regierungsform Ihrer Zivilisation kann Bewässerung die landwirtschaftliche Produktion auf dem relativ ebenen Gelände einer Stadt verbessern. Ein dafür geeignetes Quadrat kann bewässert werden, wenn es auf einer Seite an eine Wasserquelle (ein Meerquadrat oder ein Gelände mit Fluß) oder an ein bewässertes Quadrat angrenzt. (Diagonale Berührung der Quadrate zählt nicht.) Auch wenn Ihr Stadtquadrat bei der Gründung der Stadt bewässert wurde, kann das nicht als Wasserquelle für spätere Bewässerung angerechnet werden. Um Bewässerung auf die Quadrate der Stadt auszudehnen, ist es manchmal notwendig, Quadrate zu bewässern, zu denen die Stadt keinen Zugang hat. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im Quadrat des betroffenen Geländes stationiert ist, wählen Sie die Option BAU VON BEWÄSSERUNGSANLAGEN auf dem Menü BEFEHLE, und drücken Sie die Taste (I).

Rodung

Rodung verringert die Bewegungspunktkosten, die bei dicht bewaldetem Gelände angerechnet werden (beseitigt aber zur selben Zeit den Verteidigungsbonus) und schafft Landstriche, die sich für die Einrichtung von Bewässerungsanlagen oder zur Aufforstung eignen. Manchmal muß ein Geländequadrat gerodet werden, um Zugang zu Bewässerungsanlagen zu gewinnen, und später wieder aufgeforstet werden, um neue Rohstoffe zu schaffen. Sobald sich Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im entsprechenden Geländequadrat befindet, wählen Sie die Option ÄNDERN ZU GRASLAND (manchmal auch ÄNDERN ZU STEPPE) im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (I).

Farmkonstruktion

Die Aufgabe des Bauern in der Zeit nach der Industrialisierung besteht darin, Marktgärten und Felder mit landwirtschaftlichen Produkten zu bepflanzen, die eine hohe Rendite bringen. Sobald Ihre Zivilisation den Fortschritt der Kühlung entdeckt hat, können die Siedler- oder Ingenieureinheiten in jenen Städten, die einen Supermarkt einrichten, die Nahrungsmittelproduktion auf bewässertem Boden um 50% erhöhen. Sobald Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im entsprechenden Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option VERBESSERUNG LANDWIRTSCHAFTLICHER FLÄCHEN im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (I).

Festungskonstruktion

Die Konstruktion von Festungen kann sich für die Verteidigung eines Geländes, das sich nicht in einer Stadt befindet, als unerläßlich erweisen. Festungen verleihen Land- oder Grenzlandeinheiten einen Verteidigungsbonus, genau wie die Einrichtung einer Stadtmauer den Verteidigungseinheiten. (Lesen Sie unter **Kampf** nach, um genauere Informationen zu erhalten.) Ferner können parlamentarische Regierungen Truppen in Festungen stationieren, die sich weniger als drei Quadrate von einer verbündeten Stadt entfernt befinden, ohne daß diese als "im Feld" gewertet werden. (Lesen Sie die genaueren Informationen dazu unter **Wohlbefinden & Zivile Unruhe**.) Sobald Ihr Stamm den Konstruktionsfortschritt entdeckt hat, erscheint diese Option im Menü BEFEHLE. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im entsprechenden Geländequadrat stationiert ist, wählen sie die Option FESTUNGSKONSTRUKTION, oder drücken Sie die Taste (F).

Bergwerke

Der Bergbau in einem Gelände führt zur vollständigen Verwendung der im Boden vorhandenen Ressourcen. Dieser Abbau erweist sich als besonders nützlich, wenn ein Gelände Kohle oder Gold enthält. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im gewünschten Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option BAU EINES BERGWERKS im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (M).

Aufforstung

Aufforsten erhöht in den meisten Geländen die Produktion von Schilden (obwohl die Bewegungspunktkosten von offenem Gelände erhöht werden, wenn keine Straße oder Eisenbahn durch das Quadrat führt). Das Aufforsten der Grasland- und Steppenquadrate erhöht gleichzeitig ihren Verteidigungsbonus. Sobald Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit in dem gewünschten Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option IN WALD UMWANDELN im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (M).

Umweltsäuberung

Quadrate werden entgiftet, indem die Folgen der Umweltverschmutzung entfernt werden, und damit zu ihrer vollen Produktionsfähigkeit (vor der Umweltverschmutzung) zurückgebracht. Ein Vorteil der Entgiftung ist, auf lange Sicht gesehen, ein verminderter Treibhauseffekt, der sich sonst leicht erhöhen könnte. (Unter **Gelände und Bewegung** finden Sie genauere Informationen.) Sowohl industrielle Verschmutzung als auch atomare

Verseuchung können durch Säuberungsaktionen behoben werden. Sobald Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im entsprechenden Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option UMWELTSÄUBERUNG im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (P).

Strassenbau

Der Bau von Straßen durch ein Gelände reduziert die Bewegungspunktkosten dieses Quadrats um ein Drittel, vorausgesetzt die Einheit betritt das Quadrat von einem Nachbarquadrat aus, das ebenfalls Straßen besitzt. Je nach der Regierungsform, die in dieser Zivilisation herrscht, kann auch die Handelsproduktion des Quadrats verbessert werden. Straßen bilden das Fundament für Eisenbahnen. Sobald Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im gewünschten Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option STRASSENBAU im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (R).

Eisenbahnbau

Eisenbahnschienen über ein Gelände zu verlegen, reduziert die Bewegungspunktkosten dieses Quadrats auf Null, vorausgesetzt die Einheit betritt das Quadrat von einem Nachbarquadrat aus, das ebenfalls eine Eisenbahn besitzt. Eisenbahnen erhöhen außerdem die Schutzschildproduktion um 50%, nach unten abgerundet. Sie können nur dort Eisenbahnen bauen, wo schon Straßen bestehen. Sobald Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im gewünschten Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option EISENBAHNBAU im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (R).

Geländeumgestaltung

Moderne Maschinen und technische Verfahren ermöglichen es Arbeitern, selbst das unbrauchbarste Stück Land in produktives Gelände zu verwandeln. Sobald Ihre Ingenieureinheit den Sprengstoffortschritt entdeckt hat, steht diese Option Ihren Ingenieuren zur Verfügung. Wenn Ihre Ingenieureinheit im ausgewählten Quadrat stationiert ist, wählen Sie die Option UMGESTALTUNG im Menü BEFEHLE, oder drücken Sie die Taste (O).

Luftstützpunktbau

Durch den Bau von Luftstützpunkten auf dem Land gewinnen Ihre Lufteinheiten mehr Flexibilität bei der Planung von Flügen und können über ein größeres Gebiet Patrouille fliegen. Sobald Ihre Zivilisation den Funkfortschritt entdeckt hat, wird diese Option im Menü BEFEHLE zur Verfügung gestellt. Wenn Ihre Siedler- oder Ingenieureinheit im ausgewählten Geländequadrat stationiert ist, wählen Sie die Option LUFTSTÜTZPUNKTBAU, oder drücken Sie die Taste (E).

ENTDECKER

Entdecker sind nicht-kämpfende Einheiten, für die jedes Gelände eine Straße ist. Mit ihrer Tapferkeit und ihrem Einfallsreichtum sind sie ausgezeichnet darauf vorbereitet, schnell neue Kontinente zu erschließen und die ausgedehnten Flächen einer Landmasse zu entdecken. Entdecker können die Zonen unter Kontrolle der gegnerischen Einheiten ignorieren; aber aus diplomatischen Gründen (Friedensverträge und Bündnisse) halten Ihre Gegner die Entdecker für ebenso gefährlich wie die Kampfeinheiten.

BARBAREN

Barbaren sind kleine Stämme von Plünderern, die keiner der Zivilisationen angehören. Sie tragen immer rote Schilde. Sie können die Wahrscheinlichkeit und die Häufigkeit der Angriffe der Barbaren bestimmen, wenn Sie vor Beginn eines Spiels die Spielparameter einstellen. Es kann sein, daß sie Ihnen am Anfang gelegentlich über den Weg laufen, während Ihre Zivilisation wächst und sich auszudehnen beginnt. Manchmal dringen sie vom Meer her in Ihre Zivilisation ein: ein anderes Mal tauchen sie plötzlich in den unbesiedelten Teilen irgendeines Kontinents auf. Die Barbaren versuchen eventuell, Ihre Städte zu erobern oder zu zerstören und Ihre Felder und Bergwerke zu plündern. Die meisten Barbarenstämme werden von einem Anführer begleitet.

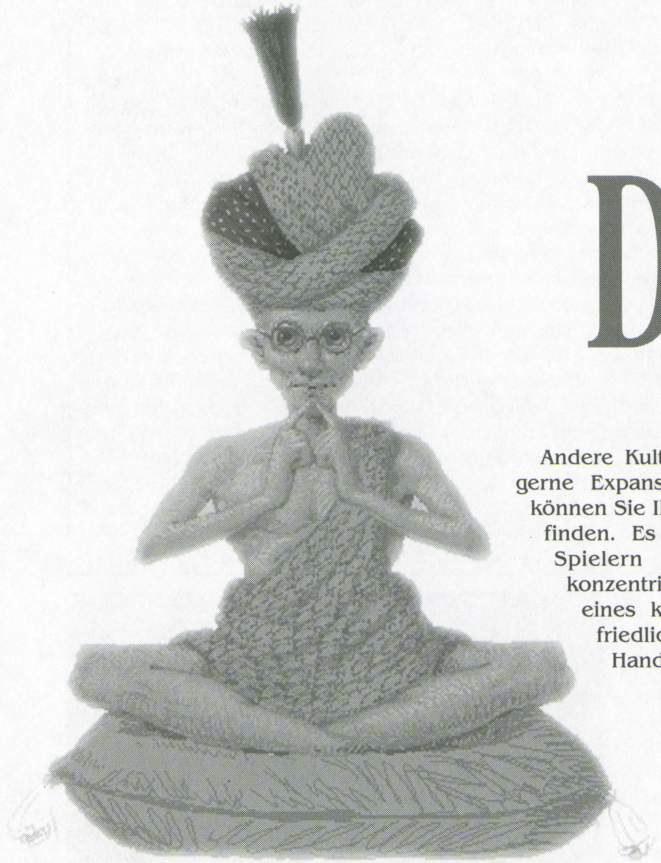
Zulu-Krieger

Da die Barbaren an jeder Küste und in allen unbesiedelten Gebieten auftauchen können, ist es äußerst wichtig, daß Ihre Städte von mindestens einer Militäreinheit verteidigt werden. Barbaren (und gegnerische Armeen) können ohne jede Schwierigkeit in eine unverteidigte Stadt einmarschieren und sie unter nur geringem Blutvergießen erobern. (Die eroberte Stadt verliert einen Bevölkerungspunkt, genau wie Städte, die mit Gewalt erobert wurden - lesen Sie im Kapitel **Städte**, im Abschnitt **Stadteroberung**, die genauen Einzelheiten nach.)

Selbst wenn Barbaren eine oder mehrere Städte erobern, entwickeln sie sich nicht zu gegnerischen Zivilisationen - d.h. sie nehmen nicht am Wettlauf um die Eroberung des Weltraums teil oder verhandeln Verträge oder nehmen einen Platz in den Überlieferungen der Historiker ein. Plünderer, die über das Meer kommen, können an Land bekämpft oder auf dem Meer in ihren Schiffen angegriffen werden. Landbarbaren tauchen in Gegenden auf, die sich außerhalb des Aktionsradius einer Stadt befinden. Im Lauf der Zeit treten sie in immer größeren Entfernungen von einer Zivilisation auf. Folglich verringert sich die Bedrohung durch Landbarbaren, je mehr Ihr Städtenetzwerk sich über einen Kontinent ausdehnt, da die ganze Gegend durch die Anwesenheit Ihrer Städte mehr oder weniger zivilisiert wird.

Lösegeldforderungen für barbarische Anführer

Wenn Sie Barbareneinheiten angreifen und vernichten, gehen die Anführereinheiten mit ihren Truppen unter und werden ebenfalls vernichtet. Steht jedoch ein barbarischer Anführer allein in einem Quadrat, und Ihre Armee geht als Sieger aus einer Attacke gegen ihn hervor, dann wird er gefangengenommen. Seine Untertanen bieten sofort Gold, um ihn freizukaufen - die Höhe des Betrags hängt von der Einstellung ab, die Sie im Set-up vor Beginn des Spiels festgesetzt haben. Barbarenanführer, die ihre Armee verloren haben, versuchen zu entkommen. Wenn sie innerhalb weniger Runden nicht wieder gefangengenommen werden, verschwinden sie.



DIPLOMATIE

Andere Kulturen teilen Ihre Welt in **Civilization II**. Betreiben Sie gerne Expansionspolitik, und Ihr Heimatkontinent ist groß, dann können Sie Ihre Gegner gleich zu Anfang des Spiels suchen und auch finden. Es kann jedoch Jahrhunderte dauern, bis sie anderen Spielern begegnen, wenn Sie sich hauptsächlich darauf konzentrieren, Ihre Städte zu vollenden, oder wenn die Grenzen eines kleinen Kontinents Sie einschränken. Ob Sie sich für friedlichen Kontakt mit anderen entscheiden oder aggressive Handlungen vorziehen, hängt ganz von Ihnen ab.

KONZEPTE DER DIPLOMATIE

Früher oder später werden Sie mit gegnerischen Zivilisationen in Kontakt kommen, selbst wenn Ihr Standort sehr abseits liegt und Ihre Politik sich nach isolationistischen Prinzipien richtet. Sollten Sie sich dafür entscheiden, sich mit einem Gegner zu treffen, haben Sie die Möglichkeit, komplizierte Verhandlungstaktiken kennenzulernen.

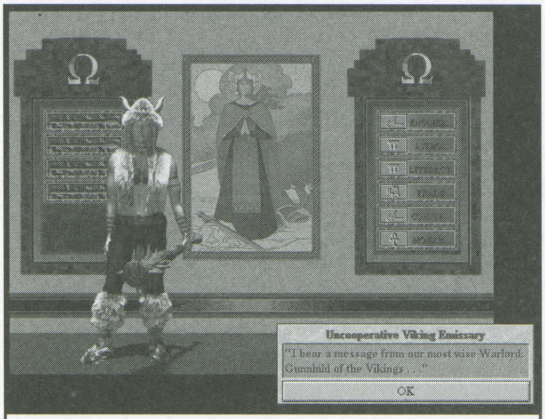
Jeder Computergegner präsentiert den Unterhändlern seine *Einstellung*. Die Einstellung Ihrer Gegner kann sich von freundlich bis zu feindlich erstrecken. Sie können die Einstellung eines Anführers an der Körperhaltung des Boten ablesen, nachdem er oder sie die Nachricht des Anführers übermittelt hat, oder während der Verhandlungen die Titel der Dialogfelder im Auge behalten. Die Persönlichkeit des Anführers beeinflußt die Einstellung des Boten. Die Einstellung Ihrer Rivalen kann sich im Lauf der Zeit ändern. Sie hängt von Ihrem Rang im Spiel, von den gegenwärtigen Machtverhältnissen, von den von Ihnen angebotenen Geschenken und dem *Ruf* ab, den Sie sich in vorherigen Verhandlungen erworben haben - jedesmal wenn Sie Ihr Wort brechen, nehmen die ausländischen Beobachter dies zur Kenntnis und erinnern sich später daran.

Diplomatische Verhandlungen können zu fünf Endresultaten führen: Bündnis, Frieden, Waffenstillstand, Neutralität oder Krieg. Ihr Gegner verlangt eventuell Geld oder Zivilisationsfortschritte. (Das Gegenteil kann auch der Fall sein - Sie können Geld oder Zivilisationsfortschritte von gegnerischen Herrschern verlangen.) Ferner können Verhandlungen zum Austausch von Landkarten und zu Anweisungen zum Truppenabzug führen. Es kann sogar vorkommen, daß ein Spieler Sie darum bittet, einem dritten den Krieg zu erklären. Alle Verhandlungen verlaufen über eine Reihe von Bildschirmen, die Ihnen die Entscheidungen in der Form von Optionen darlegen.

Die Einrichtung von Botschaften in den Städten Ihrer Gegner erhöht Ihre Verhandlungsfähigkeit. Wenn Sie den Bericht AUSSENMINISTER lesen, können Sie z.B. erfahren, ob sich die Drohungen der kriegslustigen Indianer auf die Versorgungsbasis einer Stadt stützen oder ob sie nur bluffen. Sie können dadurch besser entscheiden, wann Rückzieher angebracht sind und wann Konzessionen verlangt werden können.

DIE VORZMMER IHRES RIVALEN

Wenn Sie sich mit dem Boten eines gegnerischen Herrschers treffen, können Sie aus dem Dekor der Empfangshalle Schlüsse über die ungefähre Größe und die Regierungsform der gegnerischen Zivilisation ziehen. Eine Nische enthält Symbole, die die militärische Macht Ihres Gegners preisen, die anderen Symbole stellen Wissen und Fortschritt dar. Dekorative Einzelheiten geben einen Hinweis auf die gegenwärtige Regierungsform.



Ein Herold im Vorzimmer

DIPLOMATISCHER AUSTAUSCH MIT COMPUTERGEGNERN

Ein persönlicher diplomatischer Austausch findet nur mit einem Boten auf einmal statt. Nachdem sich Einheiten der beiden Zivilisationen getroffen haben, kann ein Gegner sich jederzeit mit Ihnen in Verbindung setzen. Ebenso können auch Sie jederzeit mit einem Gegner Verbindung aufnehmen, nachdem sich Ihre Einheiten direkt neben den Einheiten der anderen Zivilisation aufgehalten haben. Wählen Sie einfach die Option BOTEN SCHICKEN im Menü BERATER unter dem Bericht AUSSENMINISTER.

In Spielterminologie ausgedrückt, öffnet sich nach der Wahl der Option BOTE SCHICKEN ein Dialogfeld mit mehreren Aussagen, aus denen Sie die zutreffende aussuchen. Die Regierungsform Ihrer Zivilisation wirkt sich dabei auf Ihre Auswahl aus. (Lesen Sie die genaueren Informationen unter **Regierungen**.)

Botschaften in anderen Zivilisationen einzurichten ist eine ausgezeichnete Möglichkeit, sich auf Verhandlungen vorzubereiten. Ihr AUSSENMINISTER trägt die Informationen aller Ihrer Botschaften zusammen. Sie können von ihm wichtige Tatsachen über Ihre Gegner erhalten, einschließlich der Persönlichkeit Ihrer Anführer, des diplomatischen Stands der Zivilisation, der Anzahl und Namen ihrer Städte, der Anzahl Ihrer technologischen Fortschritte, ihrer gegenwärtigen Forschungsprojekte und ihrer finanziellen Lage. Diese Informationen stehen Ihnen für Zivilisationen, bei denen Sie noch keine Botschaft eingerichtet haben, nicht zur Verfügung.

Stimmung und Persönlichkeit

Der Ton und das Endergebnis jeglicher Verhandlungen werden stark von der Stimmung Ihres Gegners beeinflußt. Diese kann entweder antagonistisch oder anbetend sein oder irgendwo zwischen den beiden Extremen liegen. Die Stimmung hängt von der Persönlichkeit des Anführers und davon ab, wie der Vergleich zwischen Ihren beiden Zivilisationen und der restlichen Welt ausfällt. Sie können wahrscheinlich aus der Körperhaltung des Boten Schlüsse über die Stimmung des Gegners ziehen.

Die Persönlichkeit des Anführers der Gegner kann als aggressiv, rational oder neutral beschrieben werden. Aggressive Anführer haben die Tendenz zum Kriegführen oder verlangen einen höheren Preis für den Frieden. Rational denkende Anführer haben die Tendenz zum Frieden und bluffen womöglich nur, wenn sie Zahlungen verlangen. Haben Sie Friedensverträge mit irgendeiner Zivilisation schon einmal gebrochen, dann erinnern sich alle Gegner an Ihren Verrat, was natürlich das Ausmaß ihres Antagonismus gewaltig erhöht.

Sollten Sie der größten, mächtigsten und reichsten Zivilisation der Welt vorstehen, werden Ihre Gegner wahrscheinlich äußerst anspruchsvoll oder antagonistisch sein. Ein Gegner, der im Verhältnis zu Ihrer Macht kümmerlich abschneidet, wird jedoch seine normalerweise aggressive Tendenz für sich behalten, denn eine vom Untergang bedrohte Zivilisation konzentriert sich vor allem auf ihre Überlebenschancen.

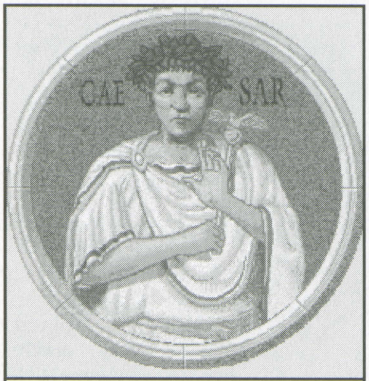
Mit Ihnen verbündete Anführer werden leicht neidisch, wenn Ihre Zivilisation wächst und gedeiht; sie wollen mit Geldgeschenken oder Wissen beschwichtigt werden. Andererseits sind Verbündete, deren Zivilisationen Ihre übertreffen, eventuell sehr großzügig, wenn sie um einen Anteil von Ihrem Reichtum gebeten werden.

Ruf

Ihr Ruf hängt nicht davon ab, wie friedlich oder kampflustig Sie sich Ihren Nachbarn gegenüber verhalten, sondern wie Sie zu Ihrem Wort stehen. Das Auflösen von Bündnissen und Brechen von Verträgen kann Ihren Ruf auf dem internationalen Parkett bedeutend schädigen. Die Stadt eines Vertragspartners brutal von Legionären ausplündern zu lassen oder einen Waffenstillstand zu ignorieren, um die Stadt eines Gegners mit Stealth-Bombern zu bombardieren, sind Taten, die in der ganzen Welt Mißbilligung hervorrufen werden. Auch die Handlungen Ihrer Diplomaten und Spione können Ihren Ruf schädigen. Ihre Computergegner lernen aus Ihren Handlungen und passen ihre eigenen daran an, um ihre Ziele zu verwirklichen. Wenn Sie regelmäßig Verträge brechen, werden die anderen Anführer nicht davor zurückschrecken, Ihnen dasselbe anzutun. Beachten Sie, daß der Rädelsführer bei Gruppenhandlungen immer am strengsten beurteilt wird. Wenn Sie Ihr Wort brechen, weil ein anderer Spieler Sie dazu "angestiftet" hat, wird die diplomatische Strafe drastisch reduziert. Haben Sie z.B. einen Friedensvertrag mit den Römern abgeschlossen, und der griechische Botschafter bittet Sie, Ihren ehemaligen Freunden den Krieg zu erklären, kostet Sie dieser Vertragsbruch weniger, als wenn *Sie* der Hauptanstifter dieses Verrats gewesen wären.

Wenn Sie sich lange Zeit an Ihr Wort halten, kann sich Ihr schlechter Ruf etwas verbessern, und Ihre Ehre wird teilweise wiederhergestellt. Sobald Sie das Weltwunder des Eiffelturms bauen, beschleunigt sich die Wiederherstellung Ihres Charakters um 25%, gefolgt von einer schnelleren Rückgewinnung des verlorenen Vertrauens. Nur durch den Bau des Eiffelturms kann also ein Spieler, der sein Wort gebrochen hat, seinen guten Ruf vollständig zurückgewinnen.

Ihr Ruf spielt auch in einheimischen Angelegenheiten eine Rolle. Wenn Sie Ihre Zivilisation nach den Prinzipien einer Republik oder Demokratie regieren, wird Ihr Senat Ihre Außenpolitik genau überwachen. Er kann Sie z.B. dazu zwingen, einen Waffenstillstand abzuschließen oder einen Friedensvertrag zu unterzeichnen. Er wird auch unbarmherzig versuchen, Sie zum Einhalten dieser Verträge zu zwingen. Wenn der Senat Sie z.B. dabei erwischt, daß Sie absichtlich einen Gegner provozieren (wenn Sie sich z.B. weigern, das gegnerische Gebiet nach Abschluß eines Friedensvertrags zu verlassen, oder ein Diplomat oder eine Spionin eine Tat begeht, die einen internationalen Zwischenfall provoziert), dann besteht die Möglichkeit, daß Ihre Regierung wegen dieses Skandals in Anarchie verfällt.



Julius Cäsar

DIE FÜNF DIPLOMATISCHEN ZUSTÄNDE

Im Spiel **Civilization** wurden alle Verhandlungen entweder mit einem Friedensvertrag oder einer Kriegserklärung abgeschossen. In **Civilization II** stehen mehr diplomatische Zustände und folglich mehr als zwei Optionen zur Verfügung. Das Verhältnis zwischen zwei Zivilisationen kann auf fünf verschiedene Arten beschrieben werden: Bündnis, Frieden, Waffenstillstand, Neutralität oder Krieg. Jeder Zustand beeinflußt die Bewegung und die Position der Armeen und anderen Einheiten sowie den internationalen Ruf der Teilnehmer. Es folgt eine kurze Beschreibung jedes dieser diplomatischen Zustände.

Bündnis

Bei einem Bündnis verpflichten sich die beiden Partner zur völligen (oder fast völligen) Kooperation gegen gemeinsame Gegner. Dieses gemeinsame Ziel und das gegenseitige Vertrauen ziehen verminderte Einschränkungen nach sich. Die jeweiligen Gebiete können von beiden Parteien ungehindert betreten und die Zonen unter Kontrolle ignoriert werden. Sie können Ihre Einheiten aber trotzdem nicht mit den Einheiten des Partners zusammenlegen oder die Stadtfelder des Partners betreten. Wenn Sie ein schwächeres Reich zu einem Bündnis überredet haben, erwartet der Herrscher - oder die Herrscherin - gelegentlich eine Belohnung für treue Dienste. Ihr Verbündeter erwartet von Ihnen auch militärische Hilfe bei einem Angriff.

Ein Bündnis kann nicht so einfach wie andere Verträge beendet werden, da zuviel Vertrauen und gegenseitige Kooperation damit verbunden sind. Sie können nicht so ohne weiteres einem Verbündeten in den Rücken fallen, sondern müssen zuerst Ihren Vertrag durch diplomatische Verhandlungen kündigen. Alle Einheiten, die sich in kürzerer Entfernung zu einer Stadt des vorherigen Verbündeten als zu einer Ihrer eigenen befinden, werden vom Feld zur nächsten verbündeten Stadt zurückgebracht. Gleichzeitig werden auch die Armeen Ihres vorherigen Verbündeten in ihr Heimatgebiet zurückgebracht.

Das Aufkündigen eines Bündnisses, egal aus welchem Grund, wird von allen computergesteuerten Spielern als schwerwiegende Vertragsverletzung in Erinnerung behalten. Wenn Sie von sich aus ein Bündnis ganz einfach lösen, verschlechtert sich Ihr Ruf und kann nur ganz langsam im Verlauf der Zeit wieder gereinigt werden. Sie können nur dann ein Bündnis kündigen, ohne sich dabei Ihren Ruf zu ruinieren, wenn Sie Ihren Bündnispartner dazu bringen, den Vertrag zu kündigen.

Frieden

Theoretisch handelt es sich bei einem Friedensvertrag um eine Absprache, nach der beide Parteien versprechen, einander nicht anzugreifen oder das Gebiet des anderen mit Militäreinheiten zu betreten. In **Civilization II** wird das Gebiet eines Herrschers als jeder Ort innerhalb des Radius seiner Städte definiert. Einheiten, die diese Vertragsbedingung verletzten, werden eventuell zum Abzug aufgefordert. Sollten sie sich nicht daran halten, werden sie der Vertragsverletzung beschuldigt, selbst wenn gewisse Umstände (z.B. die Zonen unter Kontrolle der gegnerischen Einheiten) die eingedrungenen Einheiten für eine gewisse Zeit am Abzug hindern.

Da ein Friedensvertrag nicht denselben Grad von Kooperation verlangt wie ein Bündnis, hindert Sie nichts daran, einen Friedensvertrag jederzeit zu brechen - außer natürlich das Interesse, Ihren guten Ruf zu behalten. Der Bruch eines Friedensvertrags ist eine äußerst ernste Angelegenheit, und Ihre Skrupellosigkeit wird lange Zeit allen Zivilisationen, nicht nur der von Ihnen betrogenen, in Erinnerung bleiben. Wollen Sie die "Anschwärzung" Ihres Rufs vermeiden, können Sie versuchen, den anderen Anführer - oder die Anführerin - so lange zu reizen, bis er oder sie Ihnen den Krieg erklärt. Erzielt dieses Manöver das erwünschte Resultat, bleibt Ihr Ruf tadellos. Ihr Militär kann jedoch eventuell Verluste erleiden, da es auf einen Angriff nicht vorbereitet ist.

Friedensverträge sind vor allem dazu geeignet, an gewissen Grenzen langfristigen Frieden zu garantieren und gegnerische Einheiten dazu zu zwingen, Ihre Gebietsgrenzen zu respektieren, anstatt Sie ständig zu belästigen und in der Nähe Ihrer Städte aufzurüsten. Andererseits halten die Friedensverträge aber auch Ihre eigenen Einheiten davon ab, in das Gebiet Ihres Vertragspartners einzudringen.

Waffenstillstand

Ein Waffenstillstand verpflichtet Sie und Ihren vorherigen Gegner dazu, einen Krieg zu beenden. Die Gründe, einem Waffenstillstand zuzustimmen, können verschiedenartig sein: Der Gegner wünscht Frieden, ist erschöpft oder möchte ganz einfach vor dem nächsten Angriff eine Verschnaufpause einlegen. Sobald der Waffenstillstand unterzeichnet ist, stellt der vorherige Gegner den Angriff auf Ihre Einheiten und Städte für ungefähr 16 Runden ein.

Ein Waffenstillstand untersagt es Ihnen zwar, Ihren früheren Gegner anzugreifen, schreibt Ihnen aber nicht vor, wohin Sie Ihre Einheiten bringen sollen - Sie können in Ihren Befestigungsanlagen bleiben, selbst wenn diese direkt neben den gegnerischen Städten liegen. Wenn Sie jedoch Ihre Militäreinheiten in solchen Stellungen belassen, führt das früher oder später zu Reibereien, da der Gegner Ihnen böse Absichten unterstellt.

Im Gegensatz zu einem Friedensvertrag ist ein Waffenstillstand nur eine vorübergehende Abmachung, deren Konsequenzen mit der Zeit abnehmen. Wenn ein Waffenstillstand ausläuft, bewahren die beiden betroffenen Zivilisationen ihre Neutralität, bis es zu neuen Verhandlungen oder aggressiven Handlungen kommt. Ein Waffenstillstand wird automatisch für weitere 16 Runden verlängert, wenn eine der beiden Seiten der anderen eine Abgabenzahlung leistet. Eine Meldung setzt Sie davon in Kenntnis, daß der von Ihnen unterzeichnete Waffenstillstand ausläuft. Der Bruch eines Waffenstillstands wird als Verrat angesehen, den die ganze Welt zur Kenntnis nimmt und der Ihren Ruf schädigt.

NEUTRALITÄT

Dieser diplomatische Zustand stellt weniger einen Vertrag dar als eine mit Argwohn verbundene Einigung darüber, daß man sich nicht einigen kann - es wird kein Krieg geführt, eine offizielle Verbindung besteht aber auch nicht. Das Fehlen verbindlicher Verträge erlaubt es Ihnen, jederzeit einen Krieg zu beginnen, indem Sie ganz einfach eine gegnerische Einheit oder Stadt angreifen. Andererseits können Sie aber auch einen Boten schicken, der einen Friedensvertrag oder vielleicht sogar ein Bündnis mit einem neutralen Gegner aushandelt.

Neutrale Zivilisationen halten die Wahrung ihrer Grenzen für äußerst wichtig; allein die Weigerung einer eingedrungenen Einheit, sich zurückzuziehen, wird als Herausforderung angesehen und führt zu einer Kriegserklärung. Die Ausweisung Ihres Diplomaten oder Ihrer Spionin wird dagegen nicht als Verstoß gegen die Neutralität angesehen.

KRIEG

Dieser diplomatische Zustand beschreibt die Wahrscheinlichkeit, daß kriegerische Handlungen begangen werden, sobald Ihre Einheiten den Einheiten des Gegners begegnen. Es kann jedoch vorkommen, daß ein Kriegszustand ohne jeglichen Schußwechsel entsteht oder fortgesetzt wird, z. B. wenn Ihre Streitkräfte von denen des Gegners durch Kontinente getrennt sind.

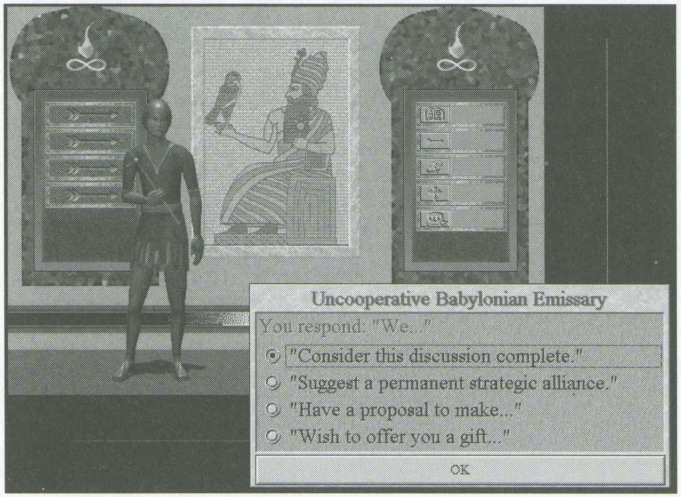
Kriege können aus vielen verschiedenen Gründen ausbrechen, die von Selbstverteidigung bis zu Habgier und Eroberung reichen. Die Kriegserklärung kann öffentlich abgegeben werden, z.B. nach dem Abbruch von Verhandlungen, sie kann aber auch eine Reaktion auf ungeschickt stationierte Truppen sein oder mit einem hinterlistigen Überraschungsangriff beginnen. Zivilisationen, die einen Krieg gegen Sie führen, verwickeln womöglich auch ihre Nachbarn in die Kampfhandlungen, indem sie sich auf Bündnisse berufen (d.h. die Verbündeten für ihren Kriegsbeistand bezahlen).

Der Herrscher der Zivilisation, der Sie den Krieg erklärt haben, betrachtet Sie bis zur Unterzeichnung eines Waffenstillstands oder sonstigen, dauerhafteren Abkommens als einen hassenswerten Gegner. Sie müssen einzeln mit jedem Gegner verhandeln (selbst mit jenen, die mit einer Zivilisation verbündet sind, die schon mit Ihnen verhandelt hat). Wenn z. B. die Wikinger und die Sioux im Krieg gegen Sie verbündet waren, müssen Sie zuerst ein Abkommen mit den Wikingern schließen, damit sie ihre kriegerischen Handlungen einstellen, und danach mit den Sioux, um auch sie versöhnlich zu stimmen.

VERHANDLUNGEN

Sie beginnen Verhandlungen mit einem anderen Herrscher, indem Sie ganz einfach im Menü BERATER den Bericht AUSSENMINISTER herunterziehen und die Schaltfläche BOTEN SCHICKEN anklicken. Die Optionen, die Ihnen zur Verfügung stehen, hängen von Ihrem gegenwärtigen diplomatischen Zustand und von der Einstellung Ihres Gegners ab. Wenn Sie zu viele Boten schicken, ärgert sich der Herrscher und weigert sich, mit Ihnen zu sprechen. Warten Sie ein paar Runden ab, bis seine Ungeduld nachläßt, und versuchen Sie es dann noch einmal.

Gelegentlich kommt es vor, daß Ihr Kriegsgegner eine Forderung an Sie stellt, die Sie erfüllen müssen, wenn Ihnen die Fortsetzung der Verhandlungen wichtig ist. Kommen Sie dieser Forderung nicht nach, kann er Ihnen eventuell ein Treffen verweigern. Haben Sie eine neutrale diplomatische Position oder stehen sogar noch besser, und Ihr Gegner ist Ihrer noch nicht müde, dann gehen Sie zum Menü DIPLOMATIE weiter. Wieder hängen die Optionen von Ihrem gegenwärtigen diplomatischen Zustand ab. Wir haben mehrere Tabellen vorbereitet, die Ihre Auswahl erläutern. Die folgende Tabelle faßt die geschliffenen Redewendungen Ihres Botschafters zusammen, zeigt den diplomatischen Stand, der diese Redewendungen ermöglicht, und die wahrscheinliche Antwort Ihres Gegners. Die meisten Ergebnisse sind ohne weitere Erläuterungen verständlich; die Erklärung für die beiden Optionen, die Sie zu anderen Menüs bringen, finden Sie weiter unten.



DIPLOMATIE-MENÜ

DIPLOMATISCHE OPTION	SITUATION, IN DER SIE ANGEBOTEN WIRD	ERGEBNIS
"Betrachten Sie diese Diskussion als beendet."	Immer, nur nicht im Krieg	Ende der Konversation
"Schlagen ein strategisches Dauerbündnis vor."	Frieden	wird wahrscheinlich Bündnis unterzeichnen, bittet möglicherweise um Zugeständnisse
"Schlagen einen dauerhaften Friedensvertrag vor."	Waffenstillstand/Neutralität	wird wahrscheinlich Friedensvertrag unterzeichnen, bittet möglicherweise um Zugeständnisse
"Bitten Sie, unseren großzügigen Verbündeten, um ein Geschenk."	Verbündet	wird wahrscheinlich Geschenk erhalten, verringert jedoch die Achtung des Verbündeten
"Verlangen Anerkennung für unsere Geduld."	Frieden/Waffenstillstand/ Neutralität	kann Anerkennung erhalten, den Krieg erklären oder keine Reaktion zeigen
"Bestehen darauf, daß Sie Ihre Truppen zurückziehen."	Frieden	möglicher Rückzug, mögliche Kriegserklärung
"Kündigen dieses unnütze Bündnis auf."	verbündet	Aufkündigung des Bündnisses, Ruf wird geschädigt
"Möchten einen Vorschlag unterbreiten..."	immer, nur nicht im Krieg	Weiter zum Menü VORSCHLAG
"Möchten Ihnen ein Geschenk anbieten."	Immer, nur nicht im Krieg	Weiter zum Menü GESCHENK

"Möchten einen Vorschlag unterbreiten....."

Sobald Ihr Gegner bereit ist, Ihnen zuzuhören, können Sie eine Reihe von Vorschlägen vorbringen. Ihr gesunder Menschenverstand sagt Ihnen, daß Ihr Vorschlag eher angenommen wird, wenn Ihr Gegner Sie sympathisch findet. Die Gegner ziehen auch Ihren jeweiligen Status im Spiel in Betracht. Sie werden großzügiger sein, wenn Sie schwach sind, als wenn Sie sich als bedeutende Weltmacht hervorgetan haben. Die folgende Tabelle faßt die Redewendungen Ihres Boten zusammen und liefert die wahrscheinlichen Antworten Ihres Gegners.

VORSCHLAG-Menü

Bemerkung	**Ergebnis**
Meinung geändert	Zurück zum Menü DIPLOMATIE
Um den Austausch von Wissen bitten	Wahrscheinlich Austausch eines Fortschritts, eventuell als Geschenk oder gegen Bezahlung
Um die Kriegserklärung gegen einen Gegner bitten	Forderung nach Bestechungsgold oder Informationen, bevor der Gegner angegriffen wird
Um den Austausch weltumspannender Landkarten bitten	Wahrscheinlicher Austausch von Landkarten

Wissen austauschen: Nicht sehr antagonistische Zivilisationen akzeptieren eventuell das Angebot, Zivilisationsfortschritte mit Ihnen zu tauschen. Sie verhandeln mit Ihnen die Übergabe eines bestimmten Fortschritts. Ihre Optionen erlauben es Ihnen, das Angebot entweder wie vorgeschlagen anzunehmen oder an Stelle des erwünschten Fortschritts einen alternativen Fortschritt anzubieten. Die Gegner können ihrerseits das neue Angebot akzeptieren oder ablehnen. Manchmal ändern die Gegner ihre Meinung über Sie, wenn Sie Fortschritte von geringerem Wert anbieten. Sie können mit allen Ihren Fortschritten Handel treiben, solange die andere Partei Interesse zeigt. Gelegentlich wird Ihnen ein Fortschritt entweder als Geschenk oder gegen Bezahlung angeboten.

Krieg erklären: Manche Zivilisationen sind daran interessiert, die Machtverhältnisse zwischen den Zivilisationen zu ändern, und lassen sich aus diesem Grund dazu überreden, einem gemeinsamen Gegner den Krieg zu erklären. Meistens verlangen sie Bargeld für ihre Bemühungen; aber gelegentlich sind sie anstatt mit Gold auch mit zwei Fortschritten zufrieden.

Landkarten austauschen: Manche Zivilisationen erklären sich bereit, mit ihrem Wissen über die Welt zu handeln, und zwar in Form von exakten Landkarten der Gebiete, die sie erforscht haben. Wenn sie akzeptieren, wird die schwarze Fläche in Ihrem Fenster LANDKARTE zurückgeschoben, um ihre Informationen sichtbar zu machen.

"Haben ein Geschenk anzubieten....."

Manchmal schätzen Gegner etwas Greifbares mehr als hochtrabende Worte. Wollen Sie die Einstellung eines Gegners Ihnen gegenüber ändern, dann halten Sie ein Geschenk bereit. Verschiedene Überredungskategorien stehen zur Verfügung: Wissen, Geld und Truppen.

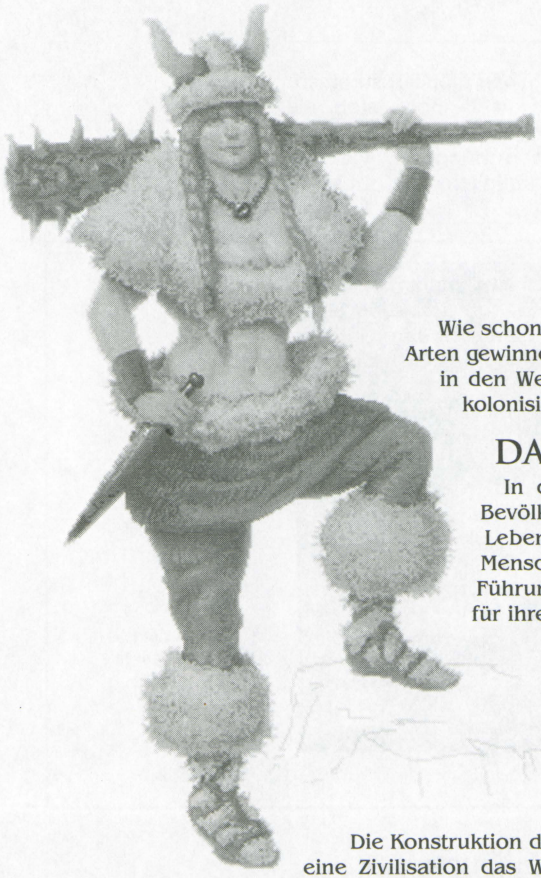
Geschenk-Menü

Bemerkung	Ergebnis
Meinung geändert	Zurück zum Menü DIPLOMATIE
Bieten Sie Wissen an	Geben Sie Wissen weiter; verbessern Sie die Einstellung des Gegners
Bieten Sie Geld an	Je höher der Betrag, desto besser die Einstellung des Gegners
Bieten Sie eine Militäreinheit an	Übergeben Sie die Militäreinheit

Wissen anbieten: Sie können sich bereit erklären, zur Festigung einer Beziehung Wissen anzubieten. Ihr Gegner schlägt einen Fortschritt vor, an dem seine Zivilisation interessiert ist. Sie können diesem Austausch zustimmen, Ihre Meinung darüber ändern oder ein Gegenangebot machen. Die Meinung Ihres Gegners über Sie verbessert sich mit jedem neuen Geschenk.

Geld anbieten: Sie können versuchen, ein Geldgeschenk zu überreichen, um Ihren Gegner versöhnlich zu stimmen. Ein Dialogfeld bietet drei Großzügigkeitsgrade. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, steht Ihnen immer die Option MEINUNG GEÄNDERT zur Verfügung. Die Einstellung Ihres Rivalen Ihnen gegenüber verbessert sich jedesmal, wenn Sie Gold verschenken.

Militäreinheit anbieten: Sie können versuchen, eine Ihrer Militäreinheiten anzubieten, um die Armee eines Verbündeten zu verstärken und seine Meinung über Sie positiv zu beeinflussen. Hält der Anführer Ihre Technologie für überlegen, erscheint eine Liste Ihrer Städte. Wählen Sie eine, um zum Verzeichnis der dort stationierten Einheiten zu gelangen. Klicken sie die Einheit an, die verschickt werden soll. Diese Einheit wird der Armee einer anderen Zivilisation einverleibt und muß von Ihrer Stadt nicht länger unterstützt werden.



GEWINNEN

Wie schon in der Einleitung erklärt wurde, können Sie **Civilization II** auf zwei Arten gewinnen. Sie können entweder die anderen Zivilisationen im Wettrennen in den Weltraum schlagen, indem Sie als erster ein Reich im All mit Erfolg kolonisieren, oder alle anderen Zivilisationen des Spiels erobern.

DAS WETTRENNEN IN DEN WELTRAUM

In der heutigen Welt zwingen die Anforderungen der wachsenden Bevölkerung an die Umwelt die Menschen dazu, Ressourcen und Lebensräume im Weltraum zu finden. Die Frage ist nicht, ob die Menschen nach den Sternen greifen werden, sondern wann. Die Führungsrolle in diesem Exodus sicherzustellen, ist das Höchste, das Sie für ihre Zivilisation vollbringen können.

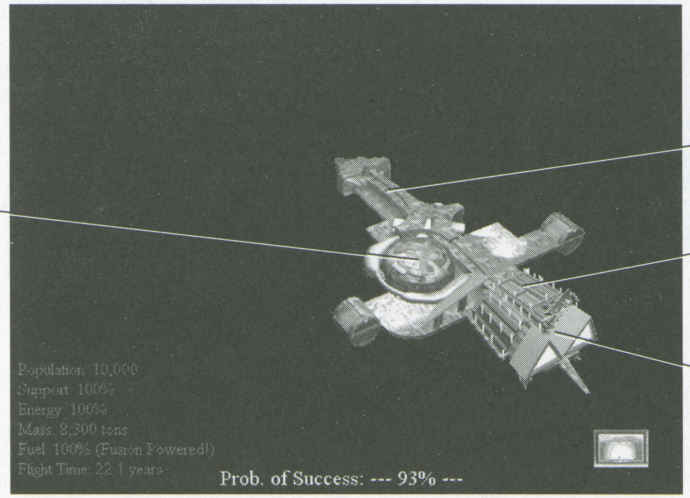
Die Geschichte Ihrer Zivilisation findet ein Ende, wenn entweder Sie oder einer Ihrer Gegner ein nahes Sternensystem erreicht und kolonisiert. Ist Ihr Raumschiff das erste, erhalten Sie einen Zivilisationspunktebonus in Anerkennung dieser Spitzenleistung. Erreicht der Gegner den Planeten zuerst, erhalten Sie keinen Bonus, egal wie viele Kolonisten sich in Ihrem Raumschiff befinden oder wie schnell Ihr Raumschiff fliegt.

Die Konstruktion der Komponenten eines Raumschiffs kann erst beginnen, nachdem eine Zivilisation das Weltwunder des Apollo-Programms erbaut hat. Danach fängt das Wettrennen an; jede Zivilisation, die die notwendigen Fortschritte besitzt, kann mit dem Bau der Raumschiffteile beginnen.

Raumschiffe sind in vieler Hinsicht eine einmalige Angelegenheit. Jede Zivilisation, auch Ihre, kann nur ein Raumschiff auf einmal konstruieren. Gewisse Bedingungen hindern Sie daran, ein Reserveraumschiff zu bauen, nachdem das erste gestartet ist. Raumschiffe, die in den Weltraum geschickt wurden, können weder zurückgerufen werden noch umkehren. Sie können erst dann ein zweites Raumschiff bauen, wenn das erste im Weltraum explodiert ist oder Ihre Hauptstadt während der Konstruktion des Raumschiffs erobert wurde (denn die Eroberer verbrennen es auf der Abschußrampe).

RAUMSCHIFFE

Der Zweck eines Raumschiffs besteht darin, so viele Kolonisten wie möglich zu einem anderen Sternensystem zu befördern. Es muß genug Platz haben für die Kolonisten, die Lebenserhaltungssysteme, die Energiequellen, die Antriebskraft und den Brennstoff für die Triebwerke. Die Konstruktion gewisser Zusatzkomponenten verlängert zwar die Konstruktionszeit, ermöglicht aber eine höhere Fluggeschwindigkeit und bessere Überlebenschancen für die Kolonisten.



Ihr Raumschiff

Mit der Fertigstellung jeder Komponente erscheint die Darstellung RAUMSCHIFF, die angibt, wo die Komponente sich befindet, und die statistischen Daten und Spezifikationen aktualisiert. Alle Raumschiffe besitzen dieselben Kategorien: Menschen, Lebenserhaltung, Energie, Masse, Brennstoff, Flugzeit und Erfolgschancen. Wir werden jede Kategorie einzeln erklären.

Menschen

Diese Zahl gibt die Anzahl der Pioniere an, die das Raumschiff befördern kann. Je mehr Bürger das Raumschiff zu neuen Planeten befördern kann, desto höher der Bonus.

Lebenserhaltung

Diese Zahl gibt den Prozentsatz von Wohnraum auf dem Raumschiff an, der gegenwärtig von Lebenserhaltungssystemen wie z.B. Sauerstoff, Nahrungsmitteln und Ausscheidungssystemen, versorgt wird. Pioniere, deren Wohnraum nicht an die Lebenserhaltungssysteme angeschlossen ist, können die Reise nicht überleben.

Energie

Diese Zahl gibt an, wieviel Prozent der notwendigen Energie den Wohn- und Lebenserhaltungsmodulen gegenwärtig geliefert wird. Steht nicht genug Energie für die Versorgung dieser Module zur Verfügung, sind die Erfolgschancen der Reise sehr gering.

Masse

Alle Komponenten, Module und Strukturteile erhöhen die Masse Ihres Raumschiffs. Je größer die Masse, desto mehr Antriebskraft wird benötigt.

Brennstoff

Diese Zahl gibt an, wieviel Prozent des notwendigen Brennstoffs den sich gegenwärtig an Bord befindenden Antriebssystemen zugeführt wird. Erweist sich der Brennstoffvorrat als zu niedrig, können die Triebwerke nicht auf vollen Touren laufen, und das Raumschiff kann seine Höchstgeschwindigkeit nicht erreichen.

Flugzeit

Diese Kalkulation zeigt an, in wie vielen Jahren Ihr Raumschiff mit seiner gegenwärtigen Masse und Antriebskraft den nächsten Stern erreichen wird. Zusätzliche Triebwerke und mehr Brennstoff reduzieren die Flugzeit.

Erfolgschancen

Diese Zahl gibt unter Berücksichtigung aller Daten (einschließlich vorhandener Nahrungsmittel und Energie und der geschätzten Flugzeit) an, wie viele der Kolonisten voraussichtlich die Reise überleben werden. Je kürzer der Flug, desto höher sind die Überlebenschancen der Kolonisten.

Raumschiffstart

Sie schicken Ihr Raumschiff ins All, indem sie die Schaltfläche ABFLUG anklicken. Sie können ein Raumschiff nach dem Abflug nicht mehr zurückholen.

Konstruktion

Der Bau Ihres Raumschiffs ist so komplex, daß er nicht, wie andere Verbesserungen, auf einmal durchgeführt werden kann, sondern nur stückweise. Es gibt drei Arten von Raumschiffteilen: Komponenten, Module und Strukturteile. Jedes Teil wird im folgenden genau beschrieben. Sie müssen für jeden Teiltyp einen neuen Zivilisationsfortschritt erwerben, bevor er zur Konstruktion bereitgestellt werden kann. Der Transport der einzelnen Raumschiffteile zu Ihrer Hauptstadt erfolgt jedoch nach Herstellung jedes Teils automatisch.

Sie können zwar die einzelnen Teile in jeder beliebigen Reihenfolge herstellen und werden wahrscheinlich mehrere Teile gleichzeitig unter Konstruktion haben, müssen aber am Ende alle Module und Komponenten mit den Strukturteilen verbunden haben, wenn sie funktionstüchtig sein sollen. Nicht verbundene Module oder Komponenten werden hervorgehoben, um anzuzeigen, daß sie noch nicht funktionstüchtig sind. Sobald genügend Strukturteile für die Versorgungs- und Lebenserhaltungsleitungen hinzugefügt wurden, tritt das Problem nicht mehr auf.

Komponenten

Erst wenn Sie den technologischen Fortschritt PLASTIK gemeistert haben, können Sie zu einem Preis von 160 Schilden pro Stück Raumschiffkomponenten bauen. Es werden zwei Arten von Komponenten hergestellt, Antriebs- und Brennstoffkomponenten. Nach der Fertigstellung jeder Komponente wählen Sie den Typ.

Antriebskomponenten: Diese Teile stellen die Triebwerke dar, die die Antriebskraft für den Weltraumflug liefern. Eine größere Anzahl von Triebwerken beschleunigt den Flug bzw. bringt das Raumschiff schneller zu seinem Ziel, wodurch es bessere Chancen hat, die Mission erfolgreich durchzuführen.

Brennstoffkomponenten: Diese Teile liefern den Antriebseinheiten den Brennstoff. Sie müssen jeder Antriebskomponente eine Brennstoffkomponente zuordnen, damit die Triebwerke auf vollen Touren laufen können.

Module

Raumschiffmodule benötigen den Fortschritt eines Supraleiters und kosten 320 Schilde pro Stück. Drei Arten von Modulen stehen zur Verfügung: Wohnraum, Lebenserhaltung und Solarzellen. Nach der Fertigstellung jedes Moduls bestimmen Sie den Typ und fügen es zu Ihrem Raumschiff hinzu.

Wohnraum-Modul: Jedes Wohnraum-Modul besteht aus Quartieren, Gemeinschafts- und Freizeiteinrichtungen für 10.000 Kolonisten.

Lebenserhaltungsmodul: Jedes Lebenserhaltungsmodul deckt den Nahrungs- und sonstigen Bedarf der 10.000 Kolonisten, die in einem Wohnraum-Modul untergebracht sind. Kolonisten in einem Wohnraum-Module ohne Lebenserhaltung haben geringe Überlebenschancen.

Solarzellen-Modul: Ein Solarzellen-Modul liefert die Energie für die beiden anderen Modultypen. Werden Module nicht mit genügend Energie versorgt, funktionieren sie nicht ordnungsgemäß.

Strukturteile

Strukturteile erfordern den Fortschritt des Weltraumflugs und kosten 80 Schilde pro Stück. Sie müssen genügend Strukturteile herstellen, um die Komponenten und Module miteinander zu verbinden. Nicht befestigte Teile funktionieren nicht und haben folglich keinen Nutzen für das Raumschiff.

Eroberung der Welt

Durch aggressives Vorgehen, also durch systematische Eroberung aller anderen Zivilisationen, kann der Spieler dieses Ziel erreichen. Beachten Sie, daß ein Sieg am Anfang des Spiels es einem neuen Stamm ermöglicht, mit der Farbe der besiegten Zivilisation eine Siedlereinheit zu entwickeln und eine neue Zivilisation zu gründen. Auf diese Art können Zivilisationen "wiederauferstehen". Wenn Sie Glück haben, können Sie mit der Zeit die ganze Welt erobern. Sobald Sie als einzige Zivilisation überlebt haben, sind Sie der Sieger des Spiels, und die Schlußmeldung erklärt Sie zum Herrscher über die Welt.

Gewalt-Option

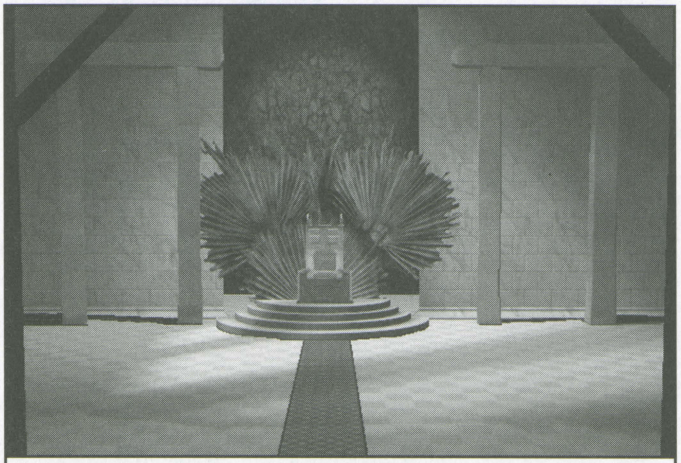
Ziehen Sie es vor, völlig auf die Weltraumforschung zu verzichten, dann können Sie in den anfänglichen Spieleinstellungen die Raumschiffkonstruktion ausschalten. Sie sind dann zwar noch in der Lage, die Raumflug- und Plastikfortschritte zu erhalten, aber die Raumschiffteile erscheinen auf allen Menüs in Grau, und Sie können die Erde nicht verlassen. Die einzige Art und Weise, auf die Sie gewinnen können, besteht folglich in der völligen Unterwerfung der gesamten Welt.

BEWERTUNG

Civilization II zu Ende zu spielen, kann viele Stunden dauern, besonders wenn Sie einen der höheren Schwierigkeitsgrade gewählt haben. Sie können auf verschiedene Art herausfinden, wie Sie im Spiel stehen.

THRONSAAL

Während Ihre Zivilisation gewisse Wachstumsstadien durchläuft, die zum Teil von der Anzahl und Größe der Städte, der Einstellung der Bevölkerung und der Anzahl der Zivilisationsfortschritte abhängen, zeigen Ihre Bürger spontan ihre Dankbarkeit. Sie drücken sie dadurch aus, daß sie Ihnen zunächst einen THRONSAAL bauen und später anbieten, ihn zu erweitern. Sie werden in regelmäßigen Abständen von diesen Ereignissen in Kenntnis gesetzt.



Ein typischer Thronsaal

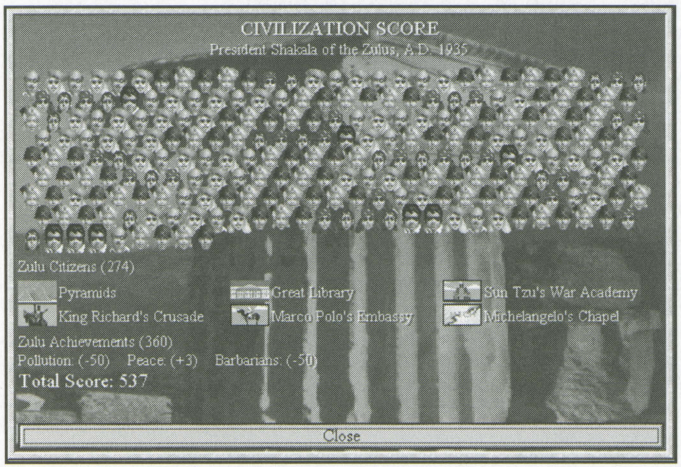
Müssen Sie nun zur Erweiterung Ihres Thronsaals Anweisungen erteilen? Nein. Sie können, wenn Sie möchten, den Umbau völlig ignorieren, ohne jegliche negativen Auswirkungen. Stellen Sie im Menü GRAFISCHE OPTIONEN den THRONSAAL einfach ab, und Sie können seine Existenz völlig ignorieren.

Sollten Sie jedoch, wie die meisten Leute, Spaß daran haben, Ihren Herrschersitz zu verschönern, dann drücken Sie einmal den Mausknopf, um eine Schemazeichnung aufzurufen. Die farbigen Flächen zeigen Bereiche an, die Sie verändern können. Jedes Element steht in vier verschiedenen Stilrichtungen zur Verfügung, die die kulturellen Errungenschaften Ihrer Zivilisation repräsentieren. Wenn Sie Ihren Nestbauinstinkt befriedigt haben, schmücken Ihre Untertanen den Saal mit den passenden Kunstobjekten aus. Sie können sich Ihren Thronsaal jederzeit ansehen, indem Sie die Option THRONSAAL ANSEHEN im Menü ANSEHEN wählen.

Demographie

Diese Option im Menü WELT zeigt Ihnen realistische statistische Daten über Ihre Zivilisation, wie z. B. Gesundheit, Wachstum, Wirtschaftslage und Militärgewalt. In jeder Kategorie werden sowohl der konkrete Wert als auch Ihr Stand im Vergleich zu den anderen Zivilisationen angezeigt. Wenn Sie eine Botschaft bei einer Zivilisation eingerichtet haben, die in einer gewissen statistischen Aufstellung an der Spitze steht, dann werden die Errungenschaften Ihrer Gegner zusammen mit Ihren eigenen angeführt. Sie können den Bericht DEMOGRAPHIE dazu verwenden, Ihre eigenen Leistungen mit denen Ihrer Gegner zu vergleichen, oder um festzustellen, welche Bereiche Ihrer Zivilisation Sie sofort in Augenschein nehmen müssen.

Zivilisationsstand



Sind Sie der Typ, der konkrete Zahlen vorzieht, dann wählen Sie die Option ZIVILISATIONSSTAND im Menü WELT, um einen numerischen Überblick über Ihren Fortschritt zu erhalten. **Civilization II** berechnet laufend die Punkte, die Ihnen für das Wachstum der Bevölkerung und verschiedene Errungenschaften verliehen wurden. Das Spiel hält Sie auch über Ihre Strafpunkte für Umweltverschmutzung und sonstige negative Handlungen auf dem laufenden. Die folgende Tabelle zeigt die Bewertungsbasis:

Zustand	Verliehene Punkte
Jeder glückliche Bürger	2
Jeder zufriedene Bürger	1
Jedes Weltwunder in Ihrem Besitz	20
Jede Runde mit Weltfrieden (keine Kriege oder Gefechte)	3
Jeder futuristische Fortschritt	5
Jedes im Moment verseuchte Landkartenquadrat	-10

Wenn Sie das Ende des Spiels erreichen (im Jahre 2020 n. Chr.) bildet die Gesamtzahl der verliehenen Punkte die Basis für Ihren Spielstand. Der Endstand wird jedoch von der Anzahl der Barbarenangriffe, die Sie gewählt haben, beeinflußt. Die niedrigste Anzahl (keine Aggressionen) ergibt -50 Punkte, die nächsthöhere Anzahl -25, und die normale Anzahl verursacht keine Änderung. Wenn Sie die höchste Anzahl barbarischer Schurkereien wählen, fügen Sie Ihrem Endbetrag 50 Punkte hinzu.

Das grundlegende Spielziel besteht darin, mindestens 1000 Punkte zu erreichen - eine schwierige Aufgabe. Natürlich können Sie eine noch höhere Punktzahl erzielen, müssen dazu aber das Spiel vor Ablauf der Spielzeit gewinnen.

Wenn Sie die Welt vor dem letzten Spieljahr (2020 n. Chr.) erobern, kalkuliert **Civilization II** einen alternativen Spielstand, der sich auf die Anzahl der Gegner stützt, die Sie zermalmt haben, und auf die Geschwindigkeit, mit der Sie vorangekommen sind. Sie können bis zu 1000 Punkte für die eroberten Zivilisationen verdienen und zweimal so viele für Geschwindigkeit. **Civilization II** vergleicht diesen Alternativstand mit Ihrem normalen Gesamtbetrag und rechnet Ihnen den höheren davon an.

Wenn Sie erfolgreich den Weltraum besiedeln, verdienen Sie einen Bonus, der von der Anzahl der Kolonisten abhängt, die den Planeten Alpha Centauri erreichen. Dieser Bonus wird Ihrem Gesamtbetrag hinzugefügt, wenn Sie Ihre Mission vollenden.

SCHAFFUNG IHRER EIGENEN WELTEN

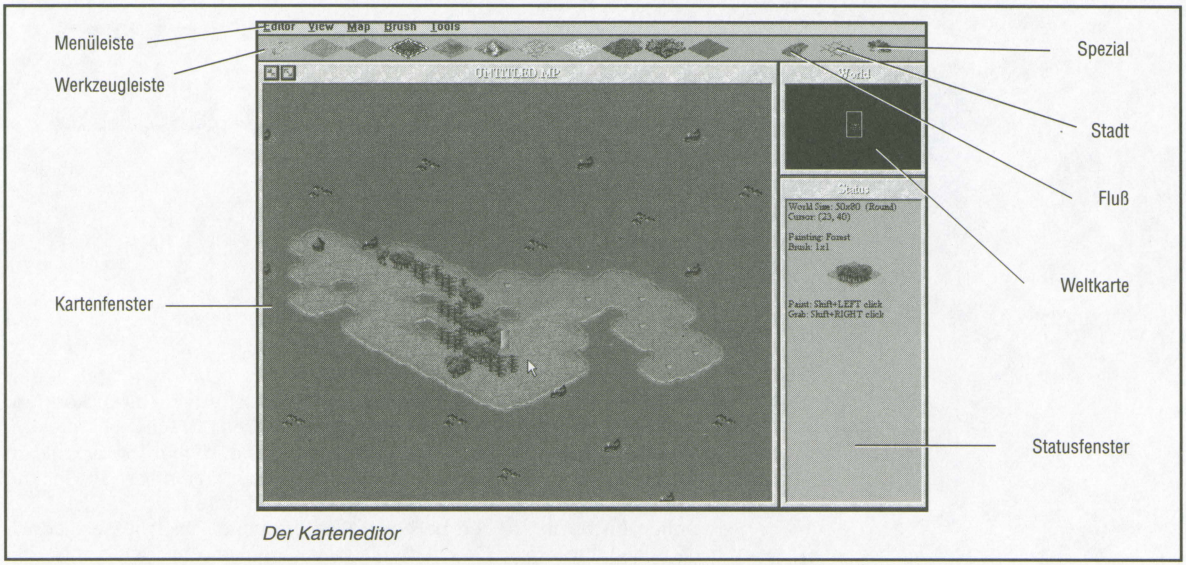
Civilization II bietet Ihnen eine Anzahl von Optionen, mit denen Sie die Welten, die Sie entdecken, immer wieder neu gestalten können. Die wichtigste davon ist ohne Zweifel der KARTENEDITOR. Mit diesem Werkzeug können Sie Ihre eigenen Welten schaffen, die Größe und Form Ihres Kontinents, die Art und das Ausmaß des Geländes sowie die Ausgangspunkte aller Zivilisationen des Spiels bestimmen.

Sie können buchstäblich jede beliebige Welt erschaffen. Sie müssen jedoch darauf achten, daß Ihre eigene Landkarte die Landkartenkonventionen einhält, die in **Civilization II** für den Erfolg eines Spiels vorgeschrieben sind. Aus diesem Grund ist es äußerst wichtig, daß Sie als Kartograph eine ausreichende Kombination von Steppen- und Graslandquadraten in Ihre Landkarte einplanen, damit jede Zivilisation mindestens einen geeigneten Stadtstandort erhält. Die Welt muß außerdem mindestens einen Ozean und vorzugsweise mehr als einen Kontinent enthalten. Eine "unerlaubte" Landkarte reduziert die Qualität Ihres Spiels, da sie das Spiel Ihrer Computergegner nachteilig beeinflußt - und folglich den Spielspaß drastisch reduziert.

Um den KARTENEDITOR aufzurufen, klicken Sie das KARTENEDITOR-Icon in der Windows-Programmgruppe, der Sie **Civilization II** zugeteilt haben, zweimal an. In diesem Programm finden Sie einige Bildschirme, einen Werkzeugkasten und eine Reihe von Menüs, mit denen Sie Ihre eigene Welt schaffen können. Jede dieser Komponenten wird im folgenden genauer beschrieben.

IHRE WERKZEUGE

Die Hauptmerkmale des KARTENEDITORS sind eine Werkzeugleiste und drei Darstellungsbereiche: die Fenster für LANDKARTE, WELT und STATUS. Kurz gesagt enthält der WERKZEUGKASTEN Ihren "Pinsel" für verschiedene Geländetypen, also die Werkzeuge, mit denen Sie die Quadrate in das Fenster LANDKARTE eintragen. Das Fenster WELT ermöglicht es Ihnen, das Fenster LANDKARTE schnell auf einen Ort auf dem Planeten, den Sie schaffen, zu zentrieren. Das Fenster STATUS zeigt ihnen, welchen Pinsel Sie gegenwärtig verwenden, seine Position im Fenster LANDKARTE und den Umfang der Landkarte.



Der Karteneditor

DER WERKZEUGKASTEN

Der WERKZEUGKASTEN enthält alle grundlegenden Geländearten von Civilization II und drei Sonder-Icons namens Fluß, Stadt und Spezial. Wählen Sie eines dieser Icons, dann verwandelt es sich in Ihren Pinsel, und Sie können den Pinselcursor dazu verwenden, ein bestimmtes Gelände (bzw. einen Fluß oder eine Stadt) in die Welt einzuzeichnen. Mit dem Stadt-Icon können Sie die Anfangsstandorte für einige oder alle Zivilisationen im Spiel bestimmen.

Geländeeintragung: Klicken Sie den Geländetyp an, den Sie auf Ihren Pinsel "laden" möchten. Drücken Sie dann die (Umschalttaste), und klicken Sie zur selben Zeit irgendeinen Ort auf der Landkarte an (selbst Gelände, das schon existiert), um dieses Geländequadrat dort einzutragen. Für größere Gebiete können Sie einen größeren Pinsel wählen (wie unten dargestellt) oder den Cursor über das Gebiet ziehen, während Sie zur selben Zeit die (Umschalttaste) und die linke Maustaste gedrückt halten.

Flußeintragung: Tragen Sie Flüsse in die Landkarte ein, indem Sie zuerst das Flußsymbol anklicken. Wenn Ihr Pinsel mit dem Fluß "beladen" ist, können Sie Flüsse genau wie Gelände eintragen. Beachten Sie, daß Sie Flüsse auch wieder *entfernen* können, indem Sie die (Umschalttaste) gedrückt halten und mit der rechten Maustaste den Standort anklicken. Sie können die gesamte Länge eines Flusses entfernen, indem Sie die (Umschalttaste) gedrückt halten, gleichzeitig mit der rechten Maustaste den Fluß anklicken und den Cursor die gesamte Länge des Flusses entlangziehen.

Festsetzung von Ausgangsstandpunkten: Sie tragen ein Stadtquadrat in die Landkarte ein, indem Sie das Symbol STADT anklicken. Wenn Ihr Pinsel auf diese Art "beladen" ist, können Sie Städte auf dieselbe Art in die Landkarte eintragen wie Gelände oder Flüsse. Sobald Sie eine Stadt eingetragen haben, werden Sie aufgefordert, die Zivilisation zu wählen, die an diesem Ort begründet werden soll, wenn das Spiel beginnt. Zivilisationen, die bereits Ausgangsstandorte haben, werden in Klammern angegeben. Beachten Sie, daß Sie eine Stadt *entfernen* können, indem Sie die (Umschalttaste) gedrückt halten und den Standort der Stadt mit der rechten Maustaste anklicken oder indem Sie die Zivilisation ganz einfach an einen anderen Standort verpflanzen. Wenn Sie nur die Ausgangsstandorte einiger, jedoch nicht aller Zivilisationen bestimmen, setzt **Civilization II** den Standort dieser Zivilisationen selbst fest. Wenn Sie eine fertiggestellte Landkarte laden (um sie im Spiel zu verwenden), haben Sie immer die Wahl, die vorprogrammierten Stadtstandorte zu ignorieren und statt dessen willkürlich neue zu bestimmen.

Multi-Geländepinsel: Vielleicht ziehen Sie es vor, Ihre Landkarte mit einem Pinsel zu "bemalen", der mehrere Geländearten "aufladen" kann. Sie benutzen dazu einen Spezialpinsel, der ähnlich wie die Ausschneide- und Einfügefunktionen vieler Anwendungen funktioniert. Bestimmen Sie zuerst das Gebiet auf der Landkarte, das in Größe und Geländetyp genau dem entspricht, was Sie in Ihren Pinsel "laden" möchten. Wählen Sie als nächstes einen Multi-Quadrat-Pinsel (Multi-Quadrat-Pinsel werden weiter unten beschrieben) von derselben Größe wie das gewählte Gebiet auf der Landkarte. Klicken Sie dann das Spezial-Icon im WERKZEUGKASTEN an. Halten Sie schließlich die (Umschalttaste) gedrückt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste das Geländegebiet an. (Sie können dazu jeden bestehenden Landkartenabschnitt verwenden.) Dadurch wird das Gelände "gepackt" und in Ihren Pinsel "geladen". Klicken Sie dann irgendeinen Standort auf der Landkarte an, um ein Geländegebiet einzutragen, das dem "gepackten" genau entspricht.

LANDKARTENFENSTER

Das Fenster LANDKARTE, in das Sie die Geländequadrate eintragen, werden Sie wohl am häufigsten verwenden. In diesem Fenster erschaffen Sie Ihre Welt. Die Landkarte ist immer auf den Ort zentriert, den Sie in diesem Fenster anklicken (den Cursor-Standort). Genau wie bei den meisten anderen Fenstern kann auch die Größe des Fensters LANDKARTE variiert werden; klicken Sie dazu nur eine Seite oder Ecke des Fensterrahmens an, und ziehen Sie die Maus, bis es die gewünschte Größe erreicht hat. Ein großes Fenster bietet sich an, wenn Sie Kontinente mit vielen Landkartendetails schaffen wollen.

Sie malen mit dem gegenwärtigen Pinsel, indem Sie die (Umschalttaste) gedrückt halten, während Sie anklicken bzw. anklicken und ziehen.

Sie entfernen Flüsse oder Städte von Quadraten, indem Sie die (Umschalttaste) gedrückt halten und das Quadrat mit der rechten Maustaste anklicken.

Wenn sich der Cursor in einem einfachen Gelände ohne Stadt oder Fluß befindet, können Sie diesen Geländetyp für Ihren Pinsel wählen, ohne zum WERKZEUGKASTEN gehen zu müssen. Halten Sie einfach die (Umschalttaste) gedrückt, und klicken Sie den Ort mit der rechten Maustaste an.

WELTFENSTER

Dieses Fenster zeigt Ihnen Ihre ganze Welt im Miniaturformat. Klicken Sie einen beliebigen Ort im Fenster WELT an, um das Fenster LANDKARTE auf den angeklickten Ort zu zentrieren.

STATUSFENSTER

Das Fenster STATUS liefert Ihnen bequem und schnell alle nötigen Informationen. Es zeigt die Größe Ihrer Landkarte, den gegenwärtigen Standort des Cursors und den im Moment benutzen Pinsel an.

DIE MENÜS

Die Menüleiste (am oberen Rand des Bildschirms) verschafft Ihnen Zugang zu den unten kurz beschriebenen Menüs.

EDITOR-MENÜ

Dieses Menü enthält die Optionen zum Laden und Speichern von Landkarten.

Neue Landkarte: Diese Option schafft eine neue, leere Landkarte, in die Sie Gelände eintragen können.

Landkarte laden: Mit dieser Option können Sie eine bereits erstellte Landkarte laden. Es kann sich dabei um eine von Ihnen geschaffene Landkarte oder um die eines gespeicherten Spiels handeln.

Landkarte speichern: Diese Option läßt Sie die Landkarte, die Sie im Moment erstellen, speichern. Haben Sie der Landkarte noch keinen Namen gegeben, dann werden Sie jetzt dazu aufgefordert.

Landkarte speichern unter: Mit dieser Option können Sie Ihre Landkarte unter einem neuen Namen speichern.

Spiel beenden: Wenn Sie den KARTENEDITOR verlassen und zu Windows zurückkehren möchten, wählen Sie diese Option.

ANSICHTMENÜ

Mit diesem Menü können Sie die Ansicht der Details in einem Quadrat und den Standort Ihres Fensters verstellen.

Heranzoomen (Z): Diese Option vergrößert schrittweise das Format der Landkartenquadrate und verkleinert gleichzeitig Ihre Weltansicht.

Wegzoomen (X): Diese Option verkleinert schrittweise das Format der Landkartenquadrate und vergrößert gleichzeitig Ihre Weltansicht.

Max. Heranzoomen ([Strg]+Z): Diese Option "zoomt" automatisch zur maximalen Größe der Landkartenquadrate.

Standard-Zoom ([Umschalttaste]+Z): Diese Option ändert die Quadratgröße zur Standardgröße.

Mittlerer Zoom ([Umschalttaste]+X): Diese Option "zoomt" zu einer mittleren Größe, die genau zwischen der Standard- und der Maximalgröße liegt.

Max. Wegzoomen: ([Strg]+X): Diese Option "zoomt" automatisch zur Minimalgröße und zeigt das größtmögliche Gebiet.

Fenster arrangieren: Mit dieser Option führen Sie eine Art "Frühjahrsputz" auf Ihrem Desktop durch und versetzen alle Fenster wieder in ihre ursprüngliche Konfiguration.

Ansicht zentrieren (C): Diese Option zentriert das Fenster LANDKARTE auf den gegenwärtigen Cursor-Standort.

LANDKARTENMENÜ

Dieses Menü enthält die Optionen, die das Grundgerüst Ihrer Landkarte bilden, Ihre Landkarte am Ende überprüfen und Ihnen nach Fehlern wieder auf die Beine helfen.

Beliebige Landkarte erstellen (R): Diese Option schafft am Anfang eines neuen Spiels eine neue Welt, genau wie der KARTENEDITOR. Dabei werden Ihnen alle üblichen Fragen zur Einrichtung Ihrer Welt gestellt.

Leere Landkarte erstellen (B): Wählen Sie diese Option, wenn sie eine Ozeanwelt, also eine Landkarte nur mit Wasser, als Grundlage schaffen möchten.

Weltform festsetzen (H): Diese Option ermöglicht Ihnen die Wahl zwischen einer flachen oder einer runden Welt. Davon hängt es ab, ob Einheiten vom westlichen Rand der Landkarte zum östlichen Rand gelangen können. (Stellen Sie es sich wie die internationale Datumsgrenze vor, wenn das hilft.)

Landkarte analysieren (N): Diese Option macht die potentiellen Problempunkte Ihrer Landkarte ausfindig, was sich besonders für "unerlaubte" Landkarten als nützlich erweist.

Die letzte Änderung löschen (U): Diese Option löscht den letzten Eintrag in Ihre Landkarte.

PINSELMENÜ

Mit den Bestandteilen dieses Menüs können Sie die Merkmale des Pinsels ändern, den Sie verwenden, um Gelände in Ihre Landkarte einzutragen. Verschiedene Pinselgrößen und -formen erhöhen Ihre Fähigkeit, schnell und einfach die von Ihnen gewünschten Welten zu schaffen.

1x1 (F1): Diese Option setzt die Größe des Pinsel auf das Format eines einzigen Stadtquadrats fest.

3x3 (F2): Diese Option stellt Ihnen einen Pinsel in der Größe von drei mal drei Quadraten zur Verfügung. (Er besitzt die Form eines Rhombus.) Wenn Sie für diesen Pinsel einen Geländetyp im Werkzeugkasten aussuchen, können Sie Blöcke von 3x3 Quadraten dieses Geländetyps schaffen.

5x5 (F3): Diese Option stellt den Pinsel auf eine Größe von fünf mal fünf Quadraten ein.

Kreuz (F4): Diese Option liefert einen kreuzförmigen Pinsel für Ihre Arbeit. Dieser Pinsel sieht aus wie ein 3x3-Pinsel, dem alle vier Ecken fehlen.

Stadtradius (F5): Diese Option ermöglicht Arbeit mit einem Pinsel in der Form des STADTRADIUS.

WERKZEUGMENÜ

Die Werkzeuge in diesem Menü bieten Ihnen besondere Steuerungsmöglichkeiten, mit denen Sie die einzelnen Details Ihrer Landkarte sehr genau ausarbeiten können.

Küste beschützen (P): Diese Option verankert alle Ozeanquadrate fest an Ihre Plätzen und verhindert damit Änderungen in den Ozeangebieten, bis Sie die Option wieder abstellen. Sie können dadurch ganz einfach Gelände eintragen, ohne sich darum kümmern zu müssen, ob Ihre Küste dabei aus Versehen geändert wird.

Warnung: Wenn Sie mit einer neuen Landkarte (vollständig mit Wasser bedeckt) beginnen und den Küstenschutz gewählt haben, können Sie kein Gelände in Ihre Welt malen. Achten Sie also darauf, daß diese Option abgestellt ist, wenn Sie mit einer neuen Landkarte anfangen.

Automatisches Scrollen beim Malen (A): Wenn diese Option aktiviert ist, scrollt das Fenster LANDKARTE automatisch vorwärts, weil es Ihrem Pinsel (dem Cursor) folgt, während Sie malen. Auf manchen Computern wird dadurch das Programm ganz beträchtlich verlangsamt.

Ressourcen-Verteilung einstellen (S): Wie die SPEZIALRESSOURCEN über die Landkarte verstreut werden (auf eine Art, die viel zu kompliziert ist, um sie hier zu erklären) wird durch eine Zahl bestimmt, die bei der Erstellung der Landkarte festgelegt wird. Der KARTENEDITOR läßt Sie diese Zahl einstellen, und ihre Wirkung ist sofort zu sehen. Sie müssen lediglich irgendeine Zahl wählen und in das Dialogfeld dieser Option eingeben. Klicken Sie OK an, um die Auswirkung der Zahl auf Ihre Landkarte zu erleben.

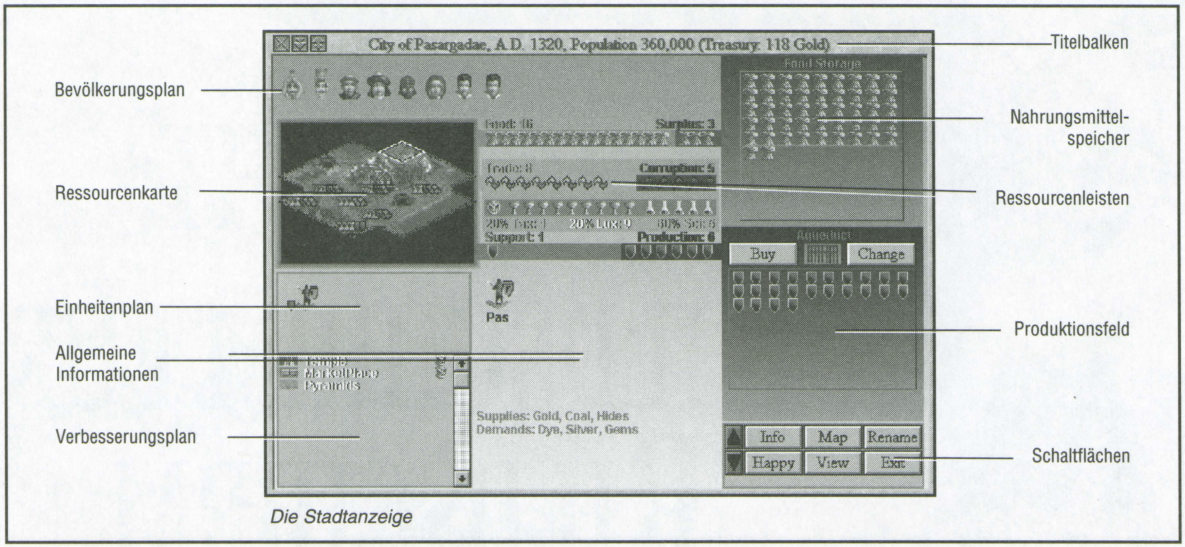
Wenn Sie den Wert der Zahl auf "1" stellen, werden die Ressourcen willkürlich verteilt. (Beachten Sie, daß Sie bei jeder anderen Zahl immer noch die Möglichkeit haben, eine zufällige Verteilung zu wählen, wenn Sie diese Landkarte in ein Spiel laden.)

ÜBERSICHT: BILDSCHIRM FÜR BILDSCHIRM

Dieser Abschnitt beschreibt ausführlich alle Menüs und wichtigen Bildschirme im Spiel, ihre Bestandteile und Optionen. Schlagen Sie das Warum und Weshalb bitte im Handbuch nach. Hier diskutieren wir nur das Wie.

DIE STADTANZEIGE

Sie können jede Stadt mit Hilfe der STADTANZEIGE verwalten. Hier ordnen Sie den Bürgern die Arbeit in den umliegenden Feldern, Bergwerken, Wäldern und den Fischgründen zu. Diese Anzeige sammelt auf einen Blick all die entscheidenden Informationen über die abgebildete Stadt, z.B. wie viele Schilde sie produziert, wie viele Nahrungsmittel und Handelseinnahmen sie erwirtschaftet, was sie produziert und wie nahe das Produkt seiner Vollendung ist, wie zufrieden die Bevölkerung ist, wer die Stadt verteidigt und welche Verbesserungen Sie bereits gebaut haben.



Die Stadtanzeige

Sie können die STADTANZEIGE auf verschiedene Weisen öffnen.

- Positionieren Sie den Cursor auf einer Stadt im Fenster LANDKARTE, und klicken Sie dann diese Stadt an.
- Ziehen Sie das Menü KÖNIGREICH herab, wählen Sie erst STADT FINDEN und dann die gewünschte Stadt.
- Positionieren Sie den Cursor auf der aktuellen aktiven Einheit in einer Stadt, und drücken Sie dann die (EINGABETASTE).
- Klicken Sie einen beliebigen Stadtnamen im STADTSTATUS-Bericht doppelt an.
- Klicken Sie einen beliebigen Stadtnamen im Bericht des HALTUNG-BERATERS doppelt an.

Sie können die STADTANZEIGE schließen, indem Sie die Schaltfläche EXIT oder in der oberen linken Ecke des Fensters anklicken. Wenn Sie die Option EINGABETASTE SCHLIESST STADTBILDSCHIRM (eine der SPIELOPTIONEN, die durch das SPIELMENÜ erreicht werden kann) aktiviert haben, können Sie einfach die (Eingabetaste) drücken.

Civilization II hat eine STADTANZEIGE, die derjenigen in anderen **Civilization**-Spielen ähnelt, aber nicht gleicht. Spieler, die mit **Civilization** oder **CivNet** vertraut sind, sollten sich die Zeit nehmen, die Unterschiede zu erlernen. Wir werden jeden Abschnitt der Reihe nach behandeln.

Zwei wichtige neue Eigenschaften sind die ZOOM-Schaltflächen in der oberen linken Ecke des Fensterrahmens. Sie können anklicken, um die Stadtanzeige zu verkleinern, oder drücken, um sie zu vergrößern.

Titelleiste

Die Titelleiste befindet sich am oberen Rand der Anzeige. Der Name der Stadt, das aktuelle Datum, die Gesamtbevölkerung der Stadt und die Geldsumme, die sich in der Schatzkammer befindet, werden hier angezeigt.

Bevölkerungsplan

Nahe dem oberen Rand der Anzeige befinden sich die Icons, die die Bevölkerung der Stadt darstellen. Jedes Bürger-Icon im Bevölkerungsplan steht für einen Bevölkerungspunkt. (Es sollte beachtet werden, daß jeder Bevölkerungspunkt eine unterschiedliche Anzahl von Bürgern darstellt, während das Spiel fortschreitet. Die tatsächliche Bevölkerung befindet sich auf der Titelleiste). Außer den gewöhnlichen Arbeitern kann eine Stadt über drei verschiedene Arten von Spezialisten verfügen.

Bevölkerungsplan

Die Bürger auf den Icons können glücklich, zufrieden, unzufrieden oder sehr unzufrieden sein. Wenn die Zahl der unzufriedenen Leute die der glücklichen Leute übersteigt (wobei die zufriedenen Leute und Spezialisten ignoriert werden), kommt es in der Stadt zu zivilen Unruhen (weitere Einzelheiten siehe **Zivile Unruhen**).

Spezialisten

Bürger, die nicht im Stadtradius arbeiten, sind Spezialisten. Wenn Sie zum Beispiel ein produktives Stadtradiusquadrat anklicken, werden die Arbeiter dort Entertainer (ein Bürger im Bevölkerungsplan wird durch ein Entertainer-Icon ersetzt). Spezialisten tragen nicht mehr direkt zu den Ressourcen bei, die eine Stadt hervorbringt. Sie können jedoch bei der Neueinstellung der Menge von Luxusartikeln, des Steuersatzes und der Forschung in der Stadt nützlich sein. Spezialisten essen Lebensmittel, wie jeder andere Bürger. Es gibt drei Arten von Spezialisten: Entertainer, Wissenschaftler und Steuereintreiber. Städte müssen eine Bevölkerungsbasis von fünf oder mehr haben, um Steuereintreiber oder Wissenschaftler zu unterstützen.

Der King

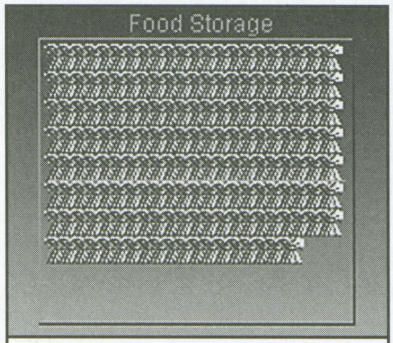
Entertainer: Bürger, die aus der Arbeiterschaft genommen werden, werden sofort Entertainer. Jeder Entertainer fügt der Gesamtmenge in der Leiste Zuteilung zwei Luxus-Icons hinzu. Diese zusätzlichen Luxusartikel werden addiert, bevor die Wirkungen von Verbesserungen wie Marktplätzen und Banken berechnet werden. Das Resultat der Produktion von Entertainern sind zusätzliche Luxusartikel, die mehr Bürger glücklich machen.

Steuereintreiber: Klicken Sie ein Entertainer-Icon im BEVÖLKERUNGSPLAN an, um ihn als Steuereintreiber arbeiten zu lassen. Jeder Steuereintreiber fügt der Leiste ZUTEILUNG zwei Steuer-Icons hinzu (anstelle der zwei Luxusartikel, die die Entertainer produzieren). Es können keine Steuern eingetrieben werden, wenn die Stadt von zivilen Unruhen erschüttert wird (Einzelheiten siehe **Zivile Unruhen**).

Wissenschaftler: Klicken Sie ein Steuereintreiber-Icon an, um einen Wissenschaftler zu produzieren. Jeder Wissenschaftler fügt der Summe in der Leiste ZUTEILUNG zwei Wissenschafts-Icons hinzu (anstatt der Steuern, die der Steuereintreiber generierte). Diese zusätzliche Forschung wird addiert, bevor die Wirkungen von Verbesserungen wie Bibliotheken und Universitäten berechnet werden. Wie die Steuereintreiber sind Wissenschaftler nur nützlich, wenn die Stadt keine zivilen Unruhen erfährt.

Klicken Sie das Wissenschaftler-Icon an, um zum Entertainerstatus zurückzukehren.

NAHRUNGSMITTELSPEICHER



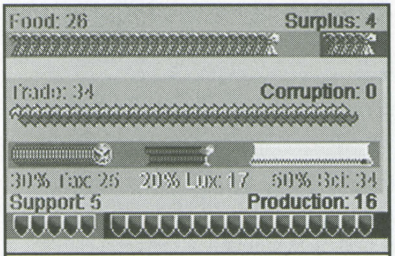
Nahrungsmittelspeicher

Jegliche überschüssigen Nahrungsmittel, die von Ihrer Stadt während einer Runde erwirtschaftet werden, werden in diesem Feld gesammelt. Die Kapazität des Feldes erweitert sich, wenn die Bevölkerung der Stadt wächst. Wenn das Feld überfließt, wächst die Stadtbevölkerung um einen Punkt, und ein neuer Bürger wird dem BEVÖLKERUNGSPLAN beigefügt. Der NAHRUNGSMITTELSPEICHER leert sich und wird in der nächsten Runde nach und nach wieder gefüllt.

Wenn eine Ihrer Städte nicht genügend Nahrungsmittel produziert, um Ihre Bevölkerung zu ernähren, wird der Nahrungsmangel in jeder Runde von der Reserve im Speicher abgezogen. Wenn das Feld leer ist und die Stadt immer noch unter Nahrungsmittelknappheit leidet, wird pro Runde eine Siedler- oder Ingenieureinheit, die ihre Nahrung aus der Stadt bezieht, aufgelöst. Sind keine Siedler oder Ingenieure vorhanden oder herrscht immer noch ein Mangel, nachdem die Einheiten aufgelöst wurden, verliert die Stadt pro Runde einen Bevölkerungspunkt, bis ein Gleichgewicht erzielt ist.

Die Kornkammer-Verbesserung bewirkt eine Beschleunigung des Bevölkerungswachstums. Wenn eine Stadt eine Kornkammer hat, leert sich der NAHRUNGSMITTELSPEICHER im Fall des Überfließens nur halb und vergrößert die Bevölkerung. Der Speicher leert sich nur bis zur Kornkammerlinie.

Die Ressourcenleisten



Ressourcenleisten

Auf den Ressourcenleisten werden in jeder Runde die Ressourcen gesammelt, die von den Arbeitern der Stadt erwirtschaftet werden. Nahrungsmittel, Schilde und Handelsgüter werden jede Runde in den Stadtradius-Quadraten, die von den Bürgern bearbeitet werden, gesammelt. Die Menge einer eingesammelten besonderen Ressource kann durch das Vorhandensein einer gewissen Verbesserung in der Stadt, der gewählten Regierungsform oder durch den Besitz eines bestimmten Weltwunders beeinflußt werden (Einzelheiten siehe **Stadtverbesserungen**).

Nahrungsmittel

Die obere Leiste zeigt die Nahrungsmittelernte der Stadt pro Runde an. Jeder Bevölkerungspunkt (Bürger-Icon) in Ihrer Stadt konsumiert pro Runde zwei Nahrungseinheiten. Einige Einheiten konsumieren auch Nahrung als Teil ihres Unterhalts. Jeder Überfluß oder Mangel wird auf der rechten Seite der Leiste angezeigt. Überschuß sammelt sich im NAHRUNGSMITTELSPEICHER.

Handel

Der mittlere Bereich enthält die Leisten Handel und Buchführung. Gemeinsam zeigen sie den Status und die Aufteilung der Handelseinnahmen der Stadt pro Runde an. Die Leiste Handel listet die gesamten produzierten Handelsgüter auf der linken Seite auf, einschließlich derer, die über Handelsrouten kommen. Je nach Ihrer Regierungsform und der Entfernung der Stadt von der Hauptstadt kann ein Teil der Pfeil-Icons aufgrund von Korruption verloren gehen. Dies wird auf der rechten Seite der Leiste angezeigt.

Die Leiste Buchführung zeigt, wie die Einnahmen durch Handelsgüter auf Steuern (Gold), Luxusartikel (Kelche) und Forschungsfinanzierung (Becher) aufgeteilt ist. Diese Zahlen hängen von den Handelssätzen (siehe **Königreichmenü**) und von der Zuordnung der Spezialisten der Stadt ab. Die Buchführung wird vorgenommen, nachdem die Verluste aufgrund von Korruption abgezogen werden.

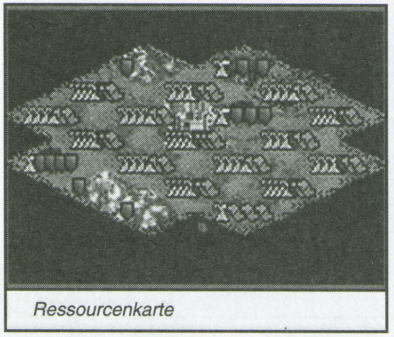
Schilde

Die untere Leiste zeigt den Produktionsstatus der Stadt pro Runde an. Abhängig von der Regierungsform Ihrer Zivilisation können einige Schild-Icons, die pro Runde erzeugt werden, für den Erhalt von Einheiten notwendig sein, die die Stadt früher gebaut hat. Die Unterhaltsanforderungen werden auf der linken Seite der Leiste angezeigt. Produktionskapazitäten, die wegen Verschwendung verlorengehen, werden in der Mitte der Leiste angezeigt. Die Produktion wird rechts angezeigt und für das derzeitige Bauprojekt der Stadt im Produktionsfeld gesammelt.

Wenn die industrielle Kapazität der Stadt nicht ausreicht, um die existierenden Einheiten zu erhalten, wird dieser Mangel angezeigt. Wenn Ihre Runde endet und es einen solchen Mangel gibt, werden genügend Einheiten aufgelöst, um den Unterschied auszugleichen. Es wird mit den Einheiten begonnen, die am weitesten von der Stadt entfernt sind.

Ressourcenkarte

Gleich unter dem Bevölkerungsplan befindet sich eine detaillierte Karte, die alle entdeckten Geländequadrate innerhalb des Stadtradius zeigt. Das Stadtquadrat selbst befindet sich immer in der Produktion. Für jeden Bevölkerungspunkt über Eins (ein weiterer Bürger auf dem Plan) können Sie ein weiteres Quadrat bearbeiten. Die maximale Anzahl von Quadraten, die eine Stadt bearbeiten kann, ist die Anzahl der Bürger plus eins bis maximal einundzwanzig. Es ist möglich, mehr Bürger als bearbeitete Quadrate zu haben.



Ressourcenkarte

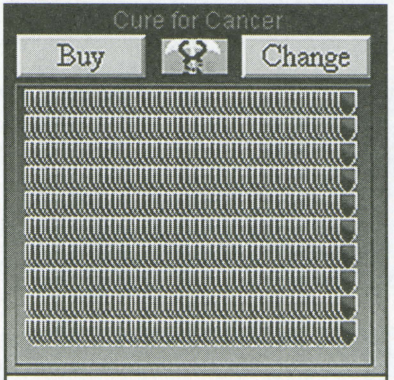
Abhängig von der Art des Geländes in einem Landkartenquadrat können die dort arbeitenden Bürger Nahrungsmittel, Schilde und/oder Handelsgüter produzieren. Die meisten Quadrate produzieren eine Kombination von verschiedenen Ressourcen. Das Anklicken eines Produktionsquadrats (mit Ausnahme des Stadtquadrats, das ständig in Produktion bleibt) stoppt die Arbeit dieses Bürgers. Klicken Sie ein nicht besetztes Quadrat an, damit der Bürger an seinem neuen Ort wieder zu arbeiten anfängt. Sie können Bürger von einem Quadrat zum anderen bewegen, wenn Sie die Mischung der Ressourcen ändern wollen, die die Stadt produziert. Die von der Arbeit befreiten Bürger werden vorübergehend zu Spezialisten umgewandelt.

Wenn die Stadtbevölkerung wächst, wird jedem neuen Bürger automatisch ein Bereich zur Entwicklung übergeben. Sie können eine gerade weitergewachsene Stadtkarte betrachten, um sicherzustellen, daß sich die Arbeiter dort befinden, wo Sie es wünschen.

Produktionsfeld

Unter Ihrem NAHRUNGSMITTELSPEICHER befindet sich das Produktionsfeld. Jede überschüssige Produktion (Schild-Icons), die in einer Runde von Ihrer Stadt erzeugt wird, sammelt sich in diesem Feld. Die Kapazität des Produktionsfelds ändert sich, um die Kosten der Einheit, der Verbesserung oder des Wunders, das gerade gebaut wird, widerzuspiegeln. Wenn das Feld voll ist, ist das Produkt fertig. Das Feld leert sich, und das neue Produkt ist bereit, verwendet zu werden. Das jeweilige Produkt wird oben angezeigt. Welche Produkte gebaut werden können, hängt von den Fortschritten ab, die Ihre Zivilisation erreicht hat.

Wenn Sie eine Einheit oder ein Wunder produzieren, das durch einen neuen Fortschritt überholt oder nutzlos gemacht wird, wird Ihre Produktion automatisch auf die neue Einheit umgestellt. Wenn Sie ein Weltwunder bauen und eine andere Zivilisation das gleiche Wunder zuerst fertigstellt, werden Sie daran erinnert, daß Sie die Produktion an diesem Standort ändern müssen.



Produktionsfeld

Einige Weltwunder im PRODUKTIONSMENÜ können durch ein Sternchen (*) vor ihrem Namen markiert sein. Dies bedeutet, daß die besondere Fähigkeit dieses Wunders durch die Erfindung eines neuen Fortschritts (durch Sie oder einen Rivalen) überholt wurde. Sie können veraltete Wunder weiter bauen, um Punkte für Ihren endgültigen Spielstand zu erhalten (Einzelheiten siehe **Spielstand**).

ÄNDERN

Sie können die Schaltfläche ÄNDERN verwenden, um jederzeit vor der Fertigstellung des existierenden Produktes den Produktionsgegenstand zu ändern. Wenn Sie bereits genügend Schilde gesammelt haben, um ein neues Produkt zu bauen, geht jeglicher Überschuß verloren, und das Produkt wird sofort fertiggestellt. Ansonsten werden die gesammelten Schild-Icons dem neuen Produkt zugeordnet. Die Änderung der Produktionszuordnung führt jedoch oft zu einem bedeutenden Leistungsverlust, der als Verlust gesammelter Schilde angezeigt wird.

Diese Schaltfläche ändert sich zu AUTO AUS, wenn Sie die automatische Produktionsmethode für die Stadt einschalten.

KAUFEN

Sie können die Fertigstellung eines Produktes beschleunigen, indem Sie die Schaltfläche KAUFEN anklicken. Ein Dialogfeld zeigt, wieviel Bargeld der Eilauftrag kostet (unter **Eilauftrag** finden Sie Gründe, aus denen Sie diese Option wählen könnten). Wenn Sie genügend Geld in Ihrer Schatzkammer haben, haben Sie die Möglichkeit, das Produkt sofort zu kaufen.

PRODUKTIONSMENÜ-SCHALTFLÄCHEN

Diese Schaltflächen befinden sich nicht im PRODUKTIONSFELD, sondern auf dem Produktionsmenü, von dem Sie das nächste Produkt wählen, das Sie herstellen möchten.

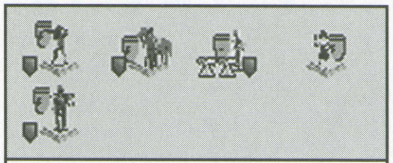
Auto: Dieser Schalter erlaubt Ihnen, die Produktionswahl für die Stadt Ihren Beratern zu übergeben (Sie können den militärischen Berater, den innenpolitischen Berater oder beide wählen). Jede Option bewirkt, daß Ihre Stadt nach einer anderen Philosophie geleitet wird. Das Spiel entscheidet automatisch, was nach der Fertigstellung eines Produktes als nächstes gebaut wird. Um die Verantwortung für diese Entscheidungen wieder selbst zu übernehmen, klicken Sie AUTO AUS im PRODUKTIONSFELD an.

Hilfe: Diese Schaltfläche ruft den ZIVILOPÄDIE-Eintrag für das jeweils markierte Produkt auf.

Schwindeln: Ist das Menü "Schwindeln" aktiviert, können Sie mit Hilfe dieser Schaltfläche eine Einheitenverbesserung oder ein Weltwunder vom PRODUKTIONSMENÜ wählen und sofort bauen, ohne Ihre reguläre Produktion in irgendeiner Weise zu unterbrechen.

Einheitenplan

Unterhalb der Ressourcenkarte befindet sich der Einheitenplan. Er zeigt all die Einheiten, die diese Stadt ihre Heimat nennen. Der Status jeder Einheit (befestigt, Veteranen usw.) wird auf dem Schild der Einheit angezeigt. Nahrungs- und Schild-Icons unter diesen Einheiten zeigen, welche Ressourcen notwendig sind, um die Einheiten zu unterstützen. Die Menge und Art der Unterstützung hängt von der Regierungsform Ihrer Zivilisation ab (siehe **Regierungsformen**). Hat Ihre Zivilisation eine Demokratie oder Republik gewählt, werden außerdem im Ausland stationierte Truppen aufgeführt, deren Abwesenheit für Unzufriedenheit sorgt. Wenn die Stadt nicht genügend Ressourcen hat, um alle unterstützten Einheiten zu erhalten, werden die nicht-unterstützten Einheiten aufgelöst. Dabei werden zuerst die Einheiten zerstört, die am weitesten von der Stadt entfernt sind.



Einheitenplan

Klicken Sie eine beliebige Einheit an, um Ihren Standort zu erfahren. Das Fenster Informationen über unterstützte Einheiten öffnet sich und zeigt einige nützliche Informationen an.

- Keine Änderungen
- Landkarte auf Einheit zentrieren
- Landkarte auf Einheit zentrieren und Stadtbildschirm schließen
- Einheit nach Hause zurück beordern
- Einheit auflösen

Dies läuft genauso, wie es sich anhört.

Verbesserungsplan

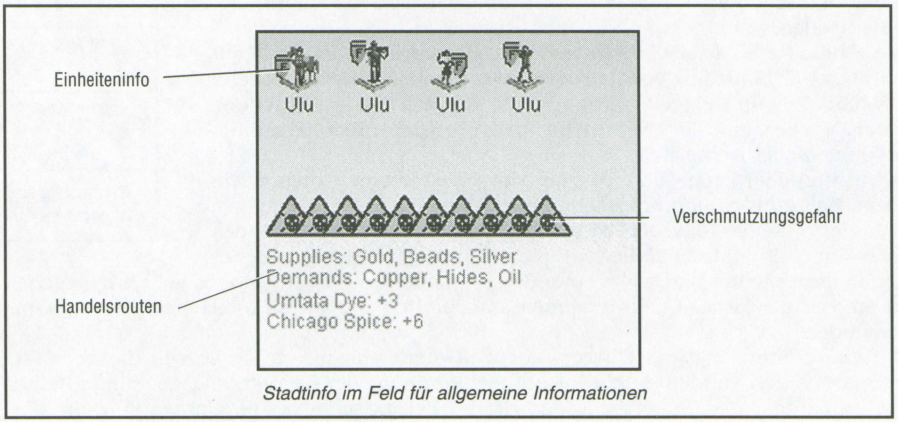
Unter dem Einheitenplan befindet sich eine Liste der existierenden Verbesserungen und Weltwunder in der Stadt. Jeder Eintrag auf dieser Liste zeigt das entsprechende Icon und den Namen des Produktes. Wenn es eine Verbesserung ist, die Sie verkaufen können, befindet sich ein Gold-Icon neben dem Namen. Klicken Sie den Eintrag an, um ihn zu verkaufen. (Sie können keine Wunder verkaufen). Verbesserungen wurden dem Plan beigefügt, wenn sie fertiggestellt sind. Verbesserungen, die durch eine Katastrophe oder Bombardierung zerstört werden, werden von der Liste entfernt. Die gilt auch für Verbesserungen, die Sie verkaufen. Weltwunder bleiben auf dem Plan, selbst wenn ihre besondere Fähigkeit veraltet ist.

Allgemeine Informationen

Welche Informationen im Feld unten in der Mitte der Stadtanzeige zu sehen sind, hängt davon ab, was Sie sehen wollen. Drei von den Schaltflächen unten rechts steuern diesen Bereich.

Stadtinformationsübersicht

Klicken Sie Info an, um diese Übersicht aufzurufen. (Dies ist der Standardbildschirm, wenn Sie zum ersten Mal die Stadtanzeige öffnen.) Jede Einheit, die sich zur Zeit in der Stadt befindet, wird durch ein Icon dargestellt. Eine Abkürzung für den Namen der Heimatstadt (mit drei Buchstaben) erscheint unter jeder Einheit. Sie können jede dieser Einheiten anklicken, um ihr Befehle zu geben. Folgende Befehle stehen im Einheiteninformationen-Fenster zur Wahl:



Stadtinfo im Feld für allgemeine Informationen

- Keine Änderungen
- Befehle löschen
- Schlafen / An Bord des nächstes Schiffs gehen
- Auflösen
- Einheit aktivieren
- Einheit aktivieren und Stadtanzeige schließen

Jeder Befehl führt genau das aus, was er besagt.

Nachdem Ihre Zivilisation den Fortschritt Handel entdeckt hat, werden hier auch nachgefragte Produkte und von der Stadt angebotene Produkte aufgeführt. Die Übersicht liefert auch eine Zusammenfassung der Einnahmen von den Handelsrouten. Eine Stadt kann bis zu drei Handelsrouten gleichzeitig offen haben. Jede Zielstadt und die Einnahmen pro Runde werden aufgelistet.

Die Verschmutzungsgefahr als Resultat der Industrie und des Smogs in der Stadt wird durch Warnschilder mit einem Totenkopf angezeigt. Je mehr von diesen unter Allgemeine Informationen erscheinen, desto höher ist das Risiko, daß ein willkürlich gewähltes Stadtquadrat innerhalb des Stadtradius in dieser Runde verschmutzt wird.

Stimmungsübersicht

Klicken Sie die Schaltfläche Stimmung an, um diese Übersicht zu sehen. Die Stimmungsübersicht führt die verschiedenen Faktoren in Form von Bürger-Icons auf, die die Stimmung der jeweiligen Stadtbevölkerung anzeigen. Jede Reihe schließt die Wirkung der vorherigen Reihe ein und fügt die Resultate einer spezifischen Maßnahme hinzu.

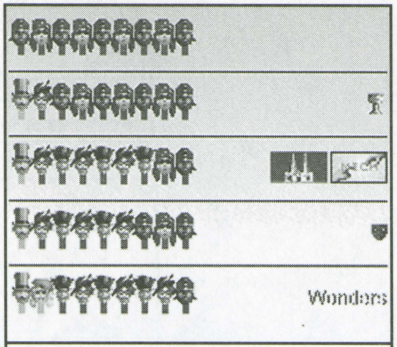
Die erste Reihe zeigt die natürliche Stimmung einer Stadtbevölkerung vor jeglichen Änderungen an. Die Anzahl der zufriedenen Bürger wird von dem Schwierigkeitsgrad bestimmt, auf dem Sie spielen.

Die zweite Reihe zeigt die Wirkung, die Luxusartikel auf eine Stadt haben. Je zwei Einheiten von Luxusartikeln machen eine zufriedene Person glücklich und eine unzufriedene Person zufrieden. Zufriedene Personen werden glücklich gemacht, bevor unzufriedene Personen zufrieden gemacht werden.

Die dritte Reihe fügt den Nutzen von Stadtverbesserungen wie Tempeln, Kathedralen und Kolosseen hinzu.

Die vierte Reihe fügt die Wirkungen des Kriegsrechts und des Dienstes im Feld hinzu. Einheiten, die das Kriegsrecht verhängen, werden in dieser Reihe gezeigt. In einer Republik oder Demokratie gibt es kein Kriegsrecht, und diese Reihe zeigt die Unzufriedenheit, die dadurch erzeugt wird, daß sich Einheiten im Feld befinden.

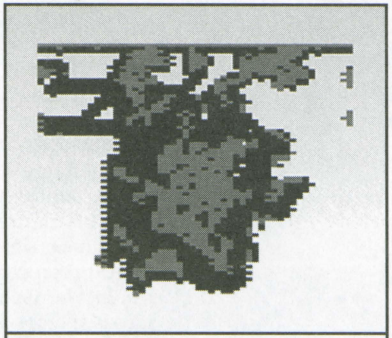
Die fünfte Reihe fügt die Wirkung der Weltwunder hinzu, ob sie sich in dieser Stadt befinden oder nicht, und ihren Einfluß auf die Stimmung der Bevölkerung. Die fünfte Reihe spiegelt außerdem die Haltungen wider, die im Bevölkerungsplan gezeigt werden, da alle Änderungen berücksichtigt wurden.



Stimmungsübersicht im Feld für allgemeine Informationen

Diplomatischer Dienst

Klicken Sie die Schaltfläche Landkarte an, um eine Miniaturweltkarte zu sehen. Der Standort der Stadt befindet sich auf dieser Landkarte, ebenso wie die Standorte der Einheiten dieser Stadt, die dem diplomatischen Dienst zugeordnet sind.



Karte des diplomatischen Dienstes im Feld für allgemeine Informationen

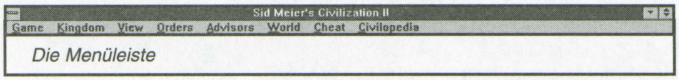
Die Schaltflächen

In der unteren rechten Ecke befinden sich zwei Pfeile und einige Schaltflächen. Ihre Funktionen sind:

- Die Pfeilschalter bewegen sich nacheinander durch Ihre Städte, und zwar in der Reihenfolge, in der sie gegründet werden.
- Info ändert die Anzeige im Feld Allgemeine Informationen zur Stadtinformation-Karte.
- Wohlbefinden ändert die Anzeige im Feld Allgemeine Informationen zur Stimmungsübersicht.
- Landkarte ändert die Anzeige im Feld Allgemeine Informationen zur Diplomatische Dienste-Karte.
- Ansicht zeigt eine Ansicht der Stadt aus der Vogelperspektive
- Neu Benennen erlaubt die Änderung des Stadtnamens.
- EXIT schließt die Stadtanzeige.

DIE MENÜLEISTE

Eine Menüleiste befindet sich wie in anderen Windows-Anwendungen oben im **Civilization II**-Fenster. Es gibt acht Menüs: Spiel, Königreich, Ansicht, Befehle, Berater, Welt, Schwindeln und ZIVILOPÄDIE. Sie können jedes Menü öffnen, indem sie den Menünamen anklicken oder die (Alt)-Taste gedrückt halten und den im Menü unterstrichenen Buchstaben eingeben. Nachdem Sie das Menü geöffnet haben, klicken Sie eine Option doppelt an, um sie zu aktivieren, oder verwenden Sie die Pfeiltasten, um diese Option zu markieren, und drücken Sie dann die (Eingabetaste). Die meisten Optionen haben eine Schnelltaste, die sich neben der Option auf dem Menü befindet. Selbst wenn das Menü nicht geöffnet ist, können Sie diese Abkürzung verwenden, um die Option zu aktivieren. Eine in Grau dargestellte Option ist zur Zeit nicht verfügbar.



Die Menüleiste

Spiel

Die Optionen in diesem Menü werden "Metaspiel-Funktionen" genannt, weil sie das ganze Spiel beeinflussen.

Spieloptionen (Strg&O)

Diese Option ruft eine Liste von weiteren Optionen auf, die alle ein- und ausgeschaltet werden können. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Einige Optionen, wie Tutorialhilfe, können die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. Wenn Sie die Optionen nach Ihren Wünschen eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und Ihre Änderungen nicht annehmen wollen, klicken Sie EXIT an.

Geräuschkulisse: Schließt Kriegslärm, Nachrichtensignale und Baugeräusche ein. Wenn Sie die Geräusche in **Civilization II** hören wollen, stellen Sie sicher, daß dieses Feld angekreuzt ist.

Beim Ende der Runde immer warten: Garantiert, daß Ihre Runde nicht endet, bevor Sie die (Eingabetaste) gedrückt haben. Ist diese Option nicht angekreuzt, brauchen Sie nur die (Eingabetaste) zu drücken, um eine Runde zu beenden, wenn keine aktiven Einheiten bewegt werden müssen.

Autospeichern bei jeder Runde: Speichert Ihr Spiel nach jeder Runde und erstellt alle vier Runden eine Backup-Datei. Wenn etwas Schreckliches geschieht und Sie das Spiel neu starten müssen, können Sie eine der Backup-Dateien genauso wie ein gespeichertes Spiel verwenden.

Gegnerische Bewegungen zeigen: Macht die Bewegungen gegnerischer Einheiten innerhalb des Beobachtungsbereichs Ihrer Einheiten und Städte sichtbar. Wenn diese Option nicht angekreuzt ist, sehen Sie nur die Bewegungen, die zu einem Kampf gegen Ihre Einheiten führen.

Keine Pause nach gegnerischen Bewegungen: Normalerweise pausiert **Civilization II** kurz nach jeder Bewegung einer gegnerischen Einheit. Dies gibt Ihnen ausreichend Zeit, um diese Bewegungen tatsächlich zu sehen. Wenn diese Option aktiviert ist, gibt es jedoch keine Pause. Gegnerische Einheiten bewegen sich dann so schnell wie möglich.

Bewegungsbeschleunigung: Beschleunigt die Geschwindigkeit, mit der alle Einheiten sich von Quadrat zu Quadrat bewegen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Spiel schneller. Es wird aber auch schwieriger, einige Einheitenbewegungen zu verfolgen.

Sofortiger Rat: Wenn diese Option aktiviert ist, geben Ihre Berater hilfreiche Hinweise, wenn sie eine Meinung anzubieten haben. Ansonsten sind Sie still, bis Sie sie um Ihre Meinung bitten.

Tutorialhilfe: Ist sie aktiviert, so erhalten neue Spieler sogar noch mehr Ratschläge.

Einheiten mit Maus (Pfeiltasten) bewegen: Wie im Original-**Civilization** verwenden Sie in **Civilization II** die Steuertasten der Tastatur (insbesondere des Ziffernblocks), um Ihre Einheiten zu bewegen. Wenn Sie lieber die "Maus-und-Tastatur"-Methode benutzen wollen, die in **CivNet** eingeführt wurde, aktivieren Sie einfach diese Option. Sie können dann die Maus neben (bzw. über oder unter) eine aktive Einheit positionieren - der Cursor ändert sich, um anzuzeigen, daß Sie Bewegungsbefehle geben - und klicken, damit sich die Einheit in die entsprechende Richtung bewegt. Die Tastatursteuerung bleibt trotzdem aktiv.

EINGABETASTE schließt Stadtbildschirm: Wenn diese Option aktiviert ist, schließt sich die STADTANZEIGE jedes Mal, wenn Sie die (Eingabetaste) drücken. Ansonsten bleibt die STADTANZEIGE immer sichtbar, nachdem sie einmal geöffnet wurde, sofern man nicht EXIT anklickt, um die Anzeige zu schließen. Ist diese Option aktiviert, können Sie nicht die (Eingabetaste) verwenden (wenn sich der Ansichtscursor auf der Stadt befindet), um die STADTANZEIGE zu öffnen.

Grafische Optionen (Strg & P)

Diese Option ruft eine Liste von weiteren Optionen auf, die alle ein- und ausgeschaltet werden können. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Einige Optionen, wie Stadtanimationen, können die Spielgeschwindikeit beeinflussen. Wenn Sie die Optionen nach Ihren Wünschen eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und Ihre Änderungen nicht annehmen wollen, klicken Sie EXIT an.

Thronsaal: Wenn diese Option aktiviert ist, werden Sie über die spontanen Verbesserungen an Ihrem Thronsaal benachrichtigt, die von Ihren Bürgern angeboten werden.

Diplomatie-Bildschirm: Wenn diese Option angekreuzt ist, finden diplomatische Diskussionen auf einem vollen Diplomatie-Bildschirm mit einem Porträt, militärischen und technischen Informationen und eventuell mit einem Zeichentrick-Herold (siehe nächste Option) statt. Ist die Option deaktiviert, wird die Diplomatie ganz spartanisch in Textfenstern durchgeführt.

Herolde: Immer wenn Sie Kontakt zu einem Vertreter einer anderen Zivilisation aufnehmen, schließt die Kommunikation einen Herold ein, sofern diese Option nicht deaktiviert ist.

Stadtanimationen: Immer wenn eine Stadt eine Verbesserung vervollständigt hat, besuchen Sie diese Stadt, um das Gebäude zu sehen. Schalten Sie diese Option aus, wenn Sie lieber einen Assistenten zu den Eröffnungsfeierlichkeiten senden wollen.

Stadtrat: Ein Stadtrat trifft sich gelegentlich, um Ihnen Ratschläge zu geben. Wenn Sie ihm lieber nicht zuhören wollen, schalten Sie diese Option aus. Sie können ihn immer noch um Rat bitten, wenn Sie die Stadtrat-Option im Berater-Menü verwenden.

Große Videofenster: Wenn Sie auf einem Hochleistungssystem spielen, möchten Sie vielleicht jedes Weltwunder-Video im Fenster grosses Video sehen. Aktivieren Sie die Option, wenn Sie dies tun möchten. Ansonsten erscheint das Video im Standardfenster.

Stadtberichtoptionen (Strg & E)

Diese Option öffnet ebenfalls eine Liste von weiteren Optionen mit Berichten über einen bestimmten Aspekt der Stadtinformation. Die Optionen mit angekreuzten Feldern sind jeweils eingeschaltet, und die mit leeren Feldern sind ausgeschaltet. Klicken Sie eine Option an, um sie entweder ein- oder auszuschalten. Einige Optionen, wie Stadtanimationen, können die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. Wenn Sie die Optionen nach Wunsch eingestellt haben, klicken Sie OK an, um zum Spiel zurückzukehren. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und Ihre Änderungen nicht annehmen wollen, klicken Sie EXIT an.

Warnung beim Stoppen des Stadtwachstums (Aquädukt/Abwassersystem): Wenn eine Ihrer Städte die maximale Bevölkerung für die aktuelle Infrastruktur erreicht, erhalten Sie eine Warnung, falls diese Option aktiviert ist.

Gebaute Stadtverbesserungen zeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, werden Sie über die Vervollständigung jeder Stadtverbesserung benachrichtigt. Dies ist besonders nützlich, wenn sich Ihre Stadt im automatischen Produktionsmodus befindet.

Gebaute nicht-kriegführende Einheiten anzeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, werden Sie jeweils darüber benachrichtigt, daß die Produktion einer nicht-kriegführenden Einheit (z.B. eines Diplomaten) vervollständigt ist. Dies ist besonders nützlich, wenn sich Ihre Stadt im automatischen Produktionsmodus befindet.

Ungültige Bauanweisungen zeigen: Haben Sie einer Stadt einen falschen Produktionsbefehl erteilt - wie den Bau eines Weltwunders, das eine andere Stadt bereits fertiggestellt hat -, werden Sie über dieses Problem nur dann informiert, wenn diese Option aktiviert ist. Dies ist besonders nützlich, wenn sich Ihre Stadt im automatischen Produktionsmodus befindet.

Städte mit Unruhen angeben: Ist diese Option aktiviert, werden Sie benachrichtigt, wenn eine Stadt Bürgerunruhen erfährt.

"Ordnung in Stadt wiederhergestellt" angeben: Wenn diese Option aktiviert ist, werden Sie benachrichtigt, wenn die Ordnung in diesen Städten wiederhergestellt ist.

"Wir lieben—"-Tag ausrufen: Wenn die Bürger einer Stadt besonders zufrieden mit Ihrer Herrschaft sind, halten sie eine Feier zu Ihren Ehren ab. Sie erfahren jedoch nichts darüber, wenn diese Option nicht eingeschaltet ist.

Warnung bei gefährlich niedrigem Nahrungsstand: Städte mit einem Erntedefizit können ihre Lebensmittelspeicher schnell leer futtern. Sie werden über diese drohende Hungersnot nur dann benachrichtigt, wenn diese Option aktiviert ist.

Warnung bei neuer Verschmutzung: Industrielle Zivilisationen stellen oft Abfallprodukte her, die für die Umwelt schädlich sind. Sie werden nur dann von dem ökologischen Schaden hören, wenn diese Option aktiviert ist.

Warnung bei teurer Produktionsänderung: Die Änderung der Produktionszuordnung resultiert in einem bedeutenden Abfall der Produktionsleistung und Verlust von gesammelten Schilden, wenn eine vorherige Zuordnung noch nicht fertiggestellt ist. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden Sie nicht benachrichtigt und haben nicht die Möglichkeit, Ihre Befehle zu überprüfen. Die Strafe wird Ihnen einfach abgezogen.

Spiel speichern (Strg & S)

Verwenden Sie diese Option, um Ihr Spiel zu speichern. **Civilization II** schlägt einen Namen für die gespeicherte Datei vor, aber Sie können auch einen beliebigen anderen Namen verwenden, solange er acht Zeichen oder weniger hat. Die Standarderweiterung für gespeicherte Spiele ist SAV. Die einzige Beschränkung der Anzahl der gespeicherten Spiele liegt in der Kapazität Ihrer Festplatte.

Spiel laden (Strg & L)

Verwenden Sie diese Option, um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden (einschließlich automatisch gespeicherter Spiele). Wählen Sie eines der im Fenster aufgelisteten Spiele, und klicken Sie dann OK an.

Zurückziehen (Strg & R)

Zurückziehen ist eine der Methoden, Ihr Spiel zu beenden. Wenn Sie sich zurückziehen, zeigt das Spiel, wie Ihre Zivilisation im Vergleich zu den anderen abgeschnitten hat (was nicht geschieht, wenn Sie einfach aufhören). Die Schlußanzeigen erscheinen genauso, als ob das Spiel abgeschlossen wurde. Sie müssen natürlich bestätigen, daß Sie sich zurückziehen wollen.

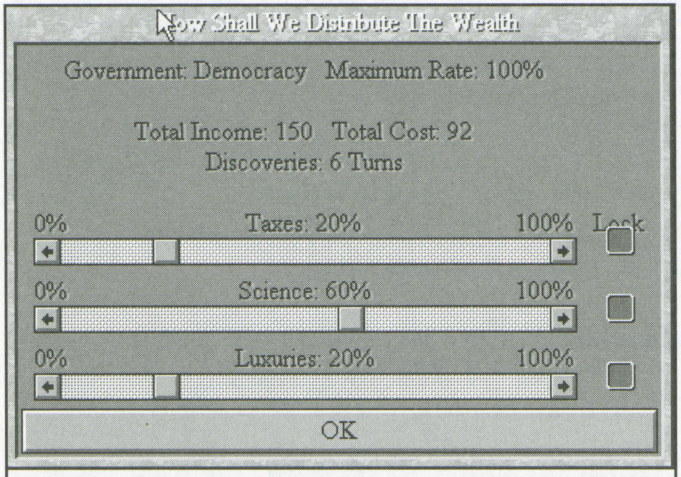
Beenden (Strg & X)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Spiel ohne die diversen Schlußanzeigen beenden wollen. Sie haben die Möglichkeit, das Beenden zu bestätigen oder weiterzuspielen.

Königreich

Dieses Menü bietet Optionen, die nicht nur eine Stadt, sondern Ihre ganze Zivilisation beeinflussen.

Steuersatz (Umschalttaste & T)



Steuersätze festlegen

Wählen Sie diese Option, um das Verhältnis von Steuern (Gold-Icons) zu Wissenschaft (Becher) zu Luxusartikeln (Kelch), die jede Stadt pro Runde generiert, zu bestimmen. Wenn der Prozentsatz für eine oder zwei der Kategorien steigt, muß der Prozentsatz der anderen oder der anderen zwei sinken.

Thronsaal ansehen (Umschalttaste & H)

Im Verlauf des Spiels werden Ihre Errungenschaften und Fähigkeiten regelmäßig von Ihrer Bevölkerung anerkannt. Die Bürger drücken Ihre Gefühle aus, indem sie spontan Ihren Thronsaal verschönern, der sich im Palast in Ihrer Hauptstadt befindet. Wenn Sie wollen, können Sie Ihren Thronsaal und Ihre Haupstadt verlegen, indem Sie einen neuen Palast in einer Ihrer anderen Städte bauen.

Diese Option erlaubt Ihnen, den Status des Saals zu sehen, von dem Sie herrschen.

Stadt wählen (Umschalttaste & C)

Mit dieser Option können Sie eine Stadt von der Liste aller Ihrer Städte wählen. Das Fenster Landkarte zentriert sich auf die gewählte Stadt.

REVOLUTION (Umschalttaste & R)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Regierungsform wechseln wollen. Sie müssen spezifische technologische Fortschritte erzielt haben, um eine andere Regierungsform als die Despotie wählen zu können. Gewöhnlich bringt eine Revolution eine Zeit der Anarchie mit sich. Sie kann einige Runden andauern. Schließlich werden Sie benachrichtigt, daß Ihre Bürger bereit sind, eine neue Regierungsform zu wählen. Alle erhältlichen Optionen sind aufgelistet. Klicken Sie Ihre Wahl an.

Nach dem Ende der Anarchie und der Wahl einer neuen Regierungsform können Sie während dieser Runde die Regierungsform beliebig oft ändern, ohne eine weitere Anarchie zu bewirken.

Ansicht

Dieses Menü enthält Optionen, die die Ansichten in verschiedenen Spielfenstern beeinflussen.

Stücke bewegen (V)

Verwenden Sie diese Option, um das Fenster Landkarte vom Ansichtsmodus zum Bewegungsmodus umzuschalten. Die aktuelle aktive Einheit erscheint im Fenster Landkarte in der Mitte und blinkt.

Stücke ansehen (V)

Verwenden Sie diese Option, um das Fenster Landkarte vom Bewegungsmodus zum Ansichtsmodus umzuschalten. Die Geländecursoreinheit erscheint im Fenster Landkarte in der Mitte und blinkt. Sie können die Tasten auf dem Ziffernblock verwenden, um diesen Cursor genauso wie eine Einheit zu bewegen,

Heranzoomen (Z)

Diese Option vergrößert schrittweise die Landkartenquadrate, die sich im aktuellen Fenster Landkarte befinden. Diese Option hat die gleiche Funktion wie die Schaltfläche in der oberen linken Ecke jedes Fensters.

Wegzoomen (X)

Diese Option verkleinert schrittweise die Landkartenquadrate, die sich im derzeitigen Fenster Landkarte befinden. Diese Option hat die gleiche Funktion wie die Schaltfläche in der oberen linken Ecke jedes Fensters.

Max. Heranzoomen (Strg & Z)

Diese Option zoomt automatisch auf die maximale Größe des Landkartenquadrats im aktuellen Fenster Landkarte.

Standard-Zoom (Umschalttaste & Z)

Diese Option ändert die Quadratgröße im aktuellen Fenster Landkarte zur Standardgröße.

Mittlerer Zoom (Umschalttaste & X)

Diese Option zoomt auf eine mittlere Größe im aktuellen Fenster Landkarte, die wir besonders nützlich finden.

Max. Wegzoomen (Strg & X)

Diese Option zoomt automatisch auf die minimale Größe im aktuellen Fenster Landkarte und zeigt die ganze bekannte Welt.

Landkartenraster zeigen (Strg & G)

Wählen Sie diese Option, um ein Raster über die Landkarte im Fenster Landkarte zu legen. Dies kann neuen Spielern helfen, sich mit dem isometrischen Bewegungssystem in **Civilization II** vertraut zu machen.

Fenster arrangieren

Diese Option bringt den Bildschirm zur ursprünglichen Konfiguration zurück. Nur die Fenster Landkarte, Status und Welt bleiben geöffnet.

Verstecktes Gelände zeigen (T)

Verwenden Sie diese Option, um vorübergehend die Verbesserungsgrafiken von allem Gelände zu entfernen, damit Sie eine klare Ansicht des Geländes darunter erhalten.

Ansicht zentrieren (C)

Diese Option zentriert automatisch das aktuelle Fenster Landkarte auf die aktuelle aktive Einheit. Wenn es keine aktuelle aktive Einheit gibt, geschieht nichts.

Befehle

Dieses Menü listet die Befehle auf, die Sie der aktuellen aktiven Einheit geben können. Befehle, die für die aktive Einheit nicht geeignet oder zur Zeit nicht verfügbar sind, erscheinen in Grau (oder werden nicht aufgelistet), was vom Geländetyp abhängt, auf dem sich die Einheit befindet.

Neue Stadt bauen/sich einer Stadt anschliessen (B)

Diese Option befiehlt einer Siedler- oder Ingenieureinheit, eine Stadt an der Stelle zu bauen, an der sie sich gerade befindet. Wenn die Einheit in einer existierenden Stadt steht, die weniger als acht Bevölkerungspunkte hat, lautet die Option Der Stadt Anschliessen, und die Einheit schließt sich der Stadt als ein Bevölkerungspunkt an.

Strasse/Eisenbahn bauen (R)

Diese Option teilt einer Siedler- oder Ingenieureinheit mit, Straßen über ein Quadrat zu bauen, auf dem sie sich befindet. Wenn Sie den Eisenbahnfortschritt entdeckt haben, kann die Option auch Eisenbahn Bauen lauten. In diesem Fall kann Ihre Einheit die existierenden Straßen zu Eisenbahnen verbessern.

Bewässerung bauen/Ändern zu... (I)

Verwenden Sie diese Option, um einer Siedler- oder Ingenieureinheit zu befehlen, das Quadrat, auf dem sie sich befindet, zu bewässern. Wenn die Einführung der Landwirtschaft eine Änderung des Quadrattyps erfordert oder bewirkt, lautet die Option Ändern Zu. Darauf folgt der Geländetyp, der das Resultat der Änderung sein wird. Wenn sich Ihre Einheit zum Beispiel in einem Waldquadrat befindet, kann die Option auch Ändern Zu Steppe lauten. Diese Befehle weisen die Einheit an, die Änderung vorzunehmen. Diese Änderung schließt *nicht* die Bewässerung ein, die Sie nur bei passendem Gelände durchführen können. Einzelheiten darüber, welche Geländetypen zu welchen Geländetypen umgewandelt werden können, finden Sie auf dem **Poster.** Wenn Ihre Einheit auf einem Quadrat steht, das keinen Nutzen aus der Bewässerung ziehen kann, erscheint diese Option in Grau.

Bergwerk bauen/Ändern zu... (M)

Verwenden Sie diese Option, um einer Siedler- oder Ingenieureinheit zu befehlen, auf dem Quadrat, auf dem sie sich befindet, Bergbau zu betreiben. Wenn die Einführung des Bergbaus eine Änderung des Quadrattyps erfordert oder bewirkt, lautet die Option Ändern Zu. Darauf folgt der Geländetyp, der das Resultat sein wird. Wenn sich Ihre Einheit zum Beispiel auf einem Graslandquadrat befindet, könnte die Option Ändern zu Wald lauten. Diese Befehle weisen die Einheit an, die Änderung vorzunehmen. Sie wird *anstelle* des Bergbaus durchgeführt. Einzelheiten darüber, welche Geländetypen zu welchen Geländetypen umgewandelt werden können, finden Sie auf dem **Poster.** Wenn Ihre Einheit auf einem Quadrat steht, das keinen Nutzen aus einem Bergwerk ziehen kann, erscheint diese Option in Grau.

Umgestalten zu... (O)

Diese Option befiehlt einer Ingenieureinheit, den Geländetyp des Quadrats, auf dem sie sich befindet, drastisch zu ändern. Wenn sich Ihre Einheit beispielsweise auf einem Gebirgequadrat befindet, lautet die Option UMGESTALTEN ZU HÜGELN, und befiehlt der Einheit, genau das zu tun. Einzelheiten darüber, welche Geländetypen zu welchen Geländetypen umgewandelt werden können, finden Sie auf dem **Poster.**

Luftstützpunkt bauen (E)

Diese Option befiehlt einer Siedler- oder Ingenieureinheit, einen militärischen Luftstützpunkt (nicht einen Flugplatz) auf dem Quadrat zu bauen, auf dem sich die Einheit befindet. Nachdem er gebaut wurde, können Ihre Lufteinheiten für Treibstoff und Reparaturen landen.

Festung bauen (F)

Diese Option befiehlt einer Siedler- oder Ingenieureinheit, Befestigungen zur Verteidigung auf dem Quadrat zu bauen, auf dem sie sich befindet. Nachdem die Festung gebaut wurde, können Ihre Einheiten sie verwenden, um ihre Verteidigungsfähigkeiten zu erhöhen.

Umweltsäuberung (P)

Verwenden Sie diese Option, um einer Siedler- oder Ingenieureinheit zu befehlen, ein verschmutztes Quadrat zu säubern.

Plündern (Umschalttaste & P)

Diese Option befiehlt einer Einheit, Verwüstungen auf dem Quadrat anzurichten, auf dem sie sich befindet. Dies kann die Vernichtung von Bergwerken, die Zerstörung der Bewässerungsanlagen, das Aufreißen von Straßen oder andere Zerstörungen einschließen.

Entladen (U)

Geben Sie einem Schiff diesen Befehl, um alle Passagiereinheiten zu aktivieren. Dies erlaubt ihnen, an Land oder an Bord eines anderen Schiffes zu gehen. Das Schiff muß sich neben einem Landquadrat, einem Stadtquadrat oder einem anderen verbündeten Schiff befinden. Sie können auch ein Schiff anklicken, um ein Feld mit allen Einheiten an Bord aufzurufen, und dann jede Einheit anklicken, die entladen werden soll.

Gehen zu (G)

Diese Option erlaubt Ihnen, eine Einheit direkt in eine Ihrer Städte zu schicken. Wählen Sie eine Stadt von der Liste (es werden nur Städte aufgelistet, die eine Einheit selbständig erreichen kann), und die Einheit begibt sich dorthin, ohne weitere Befehle zu benötigen. (Hinweis: Die ursprüngliche Funktion dieses Befehls, das Senden einer Einheit zum Zielquadrat, ist jetzt eine Mausfunktion. Wenn Sie das Quadrat, zu dem sich die derzeit aktive Einheit bewegen soll, mit der linken Maustaste anklicken *und die Taste gedrückt halten,* bis sich der Mauscursor in einen "Gehen zu"-Pfeil verwandelt, dann ist das ein Befehl für die Einheit, sich zum gewählten Quadrat zu bewegen. Sie benötigt keine weiteren Befehle.)

Fallschirmjäger abwerfen (P)

Dieser Bewegungsbefehl ist nur für Fallschirmjägereinheiten verfügbar, die sich auf einem Luftstützpunkt oder in einer Stadt mit einem Flugplatz befinden. Wählen Sie ein nicht-besetztes Quadrat, das weniger als zehn Quadrate vom derzeitigen Standort der Einheit entfernt liegt. Die Einheit bewegt sich sofort zu diesem Quadrat. Dies erfordert alle Bewegungspunkte der Fallschirmjäger für diese Runde mit Ausnahme eines Punktes.

Lufttransport (L)

Verwenden Sie diesen Befehl, um eine Einheit, die in dieser Runde noch nicht bewegt wurde, von einer Ihrer Städte mit einem Flugplatz zu einer anderen (verbündeten) Stadt, die ebenfalls einen Flugplatz hat, zu transportieren. Dieser Transport verbraucht alle Bewegungspunkte der Einheit für diese Runde. Nur eine Einheit pro Runde kann über den Lufttransport aus oder zu einer Stadt transportiert werden.

Heimatstadt einstellen (H)

Verwenden Sie diese Option, um eine Einheit einer spezifischen Stadt zur Unterstützung zuzuordnen. Die Einheit muß sich in der Stadt befinden, um neu zugeordnet zu werden, und es muß sich (natürlich) um eine andere Stadt als ihre bisherige Heimatstadt handeln. Wenn sich die Einheit nicht in einer Stadt befindet, wird sie direkt zu Ihrer nächstliegenden Stadt bewegt.

Befestigen (F)

Wählen Sie diese Option, um einer Militäreinheit zu befehlen, sich in ihrem gegenwärtigen Quadrat einzugraben und zu befestigen. Dies erhöht die Verteidigungsfähigkeit der Einheit, solange sie befestigt bleibt.

Schlafen (S)

Wenn Sie einer Einheit befehlen, zu schlafen, bleibt sie auf dem Quadrat, auf dem sie sich gerade befindet. Die Einheit schläft so lange, bis Sie sie aufwecken (aktivieren) oder bis sich eine gegnerische Einheit einem benachbarten Quadrat nähert. Sie können eine schlafende Einheit anklicken und ihr zu jeder Zeit den Befehl Einheit Aktivieren geben, um sie aufzuwecken und sie zum aktiven Status zurückkehren zu lassen. Einheiten, die an Bord eines Schiffs gehen, um per Schiff transportiert zu werden, werden automatisch in den Schlafstatus gesetzt, wenn sie den Hafen verlassen.

Auflösen (Umschalttaste & D)

Dieser Befehl erlaubt Ihnen, eine Einheit aus dem aktiven Dienst zu entlassen. Die Einheit verschwindet vollständig und unwiderruflich. Seien Sie daher vorsichtig, wenn Sie diese Option aufrufen. Wenn Sie eine Einheit auf einem Stadtquadrat auflösen, wird die Hälfte der Baukosten dieser Einheit dem PRODUKTIONSFELD der Stadt hinzugefügt. Dies stellt die Neuverteilung der Unterstützung und Neuausbildung von Soldaten dar.

Einheit aktivieren (A)

Diese Option befiehlt der Einheit am Cursorstandort, aktiv zu werden. Wenn sich mehr als eine Einheit auf diesem Quadrat befindet, können Sie wählen, welche Einheit Sie aktivieren wollen.

Warten (W)

Verwenden Sie diese Option, um einer aktiven Einheit zu befehlen, auf einen Befehl zu warten, bis Sie jeder anderen aktiven Einheit etwas zu tun gegeben haben. Wenn Sie einer weiteren Einheit den Befehl Warten erteilen, kommt diese Einheit nach der ersten an die Reihe, der Sie den Wartebefehl gegeben haben, usw.

Runde überspringen (Leertaste)

Verwenden Sie diese Option, damit eine Einheit eine Runde überspringt. Die Einheit unternimmt keine Aktionen, aber erholt sich ein wenig, wenn sie verletzt ist.

Berater

Alle diese Optionen liefern Berichte über das Gesamtbild der Stärken und des Fortschritts Ihrer Zivilisation.

Stadtrat (Strg T)

Der Stadtrat ist ein Video einer Versammlung aller Ihrer Berater. Sie können einen oder alle Berater zu Ihrer aktuellen Situation befragen.

Stadtstatus (F1)

Dieser Bericht listet die Bevölkerungsstatistik aller Städte in Ihrem Reich in der Reihenfolge auf, in der sie gegründet wurden. Diese Informationen schließen ein, wie viele Ressourcen von jedem Typ (Nahrung, Produktion und Handel) jede Stadt erwirtschaftet, was jede Stadt baut und wie nahe sie der Fertigstellung ist. Sie können einen beliebigen aufgelisteten Namen doppelt anklicken, um die Stadtanzeige für diese Stadt zu öffnen.

Verteidigungsminister (F2)

Der Verteidigungsminister berichtet über Ihre Militäreinheiten. Dies schließt Informationen über jede Ihre existierenden Einheiten ein sowie Statistiken zu vergangenen Leistungen im Gefecht und bisherigen Verlusten.

Aussenminister (F3)

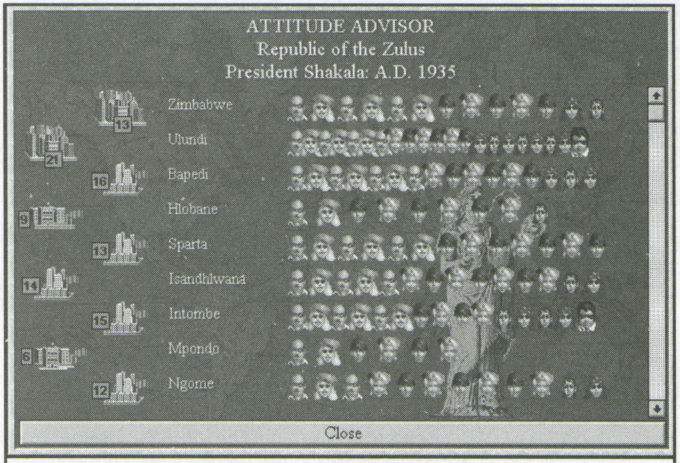
Dieser Bericht ist eine Zusammenfassung von allem, was Sie über andere Zivilisationen wissen, zu denen Sie Kontakt aufgenommen haben. Dieser Bericht schließt Miniaturporträts (Namen und Titel des Anführers, Ihren aktuellen diplomatischen Status und die derzeitige Haltung des Anführers Ihnen gegenüber) ein. Wenn Sie eine Botschaft in einer Zivilisation haben, können Sie auch herausfinden, wieviel Gold sich in ihrer Schatzkammer befindet.

Sie können einen Anführer (oder die Schaltfläche Botschafter Senden) doppelt anklicken, um sofort Verhandlungen mit diesem Herrscher zu beginnen.

Wenn Sie eine Botschaft in einer bestimmten Zivilisation errichtet haben, öffnet Nachrichtendienst Überprüfen den Nachrichtendienst-Bericht, der Ihnen weitere Details bietet, einschließlich einer vollständigen Liste der Städte und eventuell der Benachrichtigung, welches Weltwunder sie zu bauen versuchen.

Haltungsberater (F4)

Dieser Berater faßt die relative Stimmung Ihrer Bürger zusammen. Für jede Stadt gibt dieser Bericht den Grundstatus ihrer Bevölkerung an - glücklich, zufrieden und unzufrieden sowie Spezialisten - und die Wirkungen von Einflüssen (Tempelverbesserungen zum Beispiel), die sich direkt oder indirekt auf die Stimmung der Bevölkerung auswirken. Wenn eine Stadt in der nächsten Runde zivile Unruhen erleben wird oder weiterhin zivile Unruhen vorkommen, falls Sie nicht etwas tun, um dies zu ändern, wird die Stadt klar markiert. Klicken Sie einen der aufgelisteten Städtenamen doppelt an, um die Stadtanzeige dieser Stadt zu öffnen.



Bericht des Haltungsberaters

Handelsberater (F5)

Ihr Handelsberater berichtet über die Prozentsätze des Handels, die Sie für Luxusartikel, Steuersätze und Finanzierung von wissenschaftlicher Forschung in jeder Stadt vorgesehen haben. Zusätzlich behandelt dieser Bericht die Verbesserungen in Ihren Städten, die Unterhaltskosten erfordern. Wenn Sie Ihr gesamtes Steuereinkommen (Einnahmen) mit Ihren gesamten Unterhaltskosten (Ausgaben) vergleichen, können Sie feststellen, ob sich das Gold in der Schatzkammer Ihrer Zivilisation jede Runde vermehrt, ob es abnimmt oder gleich bleibt. Wenn Ihre Schatzkammer schrumpft, wäre es an der Zeit, die Steuern zu erhöhen oder dafür zu sorgen, daß die einzelnen Städte ein höheres Einkommen produzieren. Im Notfall könnten Sie eine Verbesserung verkaufen, um Gelder aufzutreiben. Darüber hinaus behält Ihr Handelsberater den Markt genau im Auge. Klicken Sie ANGEBOT UND NACHFRAGE an, um eine Liste von Gütern aufzurufen. Klicken Sie dann ein Gut Ihrer Wahl an, um eine Liste von Städten zu sehen, die an einer Lieferung interessiert wären. Mit OK können Sie ein anderes Gut wählen, mit EXIT kehren Sie zum Bericht des HANDELSBERATERS zurück.

Wissenschaftlicher Berater (F6)

Ihr wissenschaftlicher Berater führt Buch über die bereits erzielten Fortschritte Ihrer Zivilisation und darüber, wie weit Ihre Wissenschaftler auf dem Weg zum nächsten Fortschritt bereits gekommen sind. (Fortschritte, die Ihre Zivilisation zuerst entdeckt hat, erscheinen in weißer Schrift.)

Klicken Sie ZIEL an, um ein vollständige Liste aller Fortschritte und verfügbaren Hilfe-Optionen aufzurufen.

Es ist möglich, Fortschritte zu machen, die über die Liste hinausgehen, die die gesamte menschliche Zivilisation bis zum Ende des 20. Jahrhunderts erzielt. Diese weiteren Fortschritte werden Zukunftstechnologie genannt, und jeder Fortschritt, den Sie erreichen, wird zu Ihren Spielpunkten hinzugezählt.

Welt

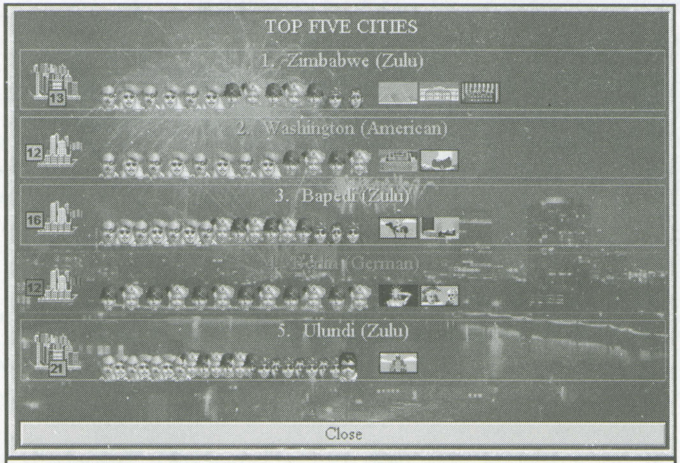
Dieses Menü erlaubt Ihnen, Statistiken anzusehen, die den Fortschritt der Zivilisationen der Welt vergleichen.

Weltwunder (F7)

Diese Option zeigt ein Bild jedes Wunders, das bisher gebaut wurde, und gibt seinen Standort und die Kultur an, die es (derzeitig) besitzt. Wenn ein Wunder gebaut, dann aber zerstört wurde, wird auch diese Tatsache angezeigt.

5 Spitzenstädte (F8)

Diese Option zeigt wichtige Statistiken über die fünf Spitzenstädte in der Welt an, wie ihre Bevölkerungsgröße, die Haltung der Bürger, die Kultur, zu der sie gehören, und die Weltwunder. Der Rang der Stadt wird auf der Basis der Anzahl von glücklichen und zufriedenen Bürger und der Weltwunder bestimmt. Diese Liste kann auch Informationen über Orte enthalten, von denen Sie nicht wußten, daß sie existieren. (Ihre Zivilisation muß Sie zuerst entdecken.)



Die 5 Spitzenstädte

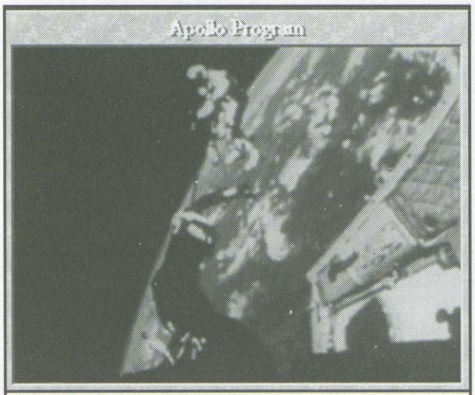
Civilization-Spielstand (F9)

Verwenden Sie diese Option, um Ihren aktuellen Spielstand zu erfahren. Als Basis werden die Gesamtanzahl der Bürger in Ihrer ganzen Zivilisation, Weltwunder, die Sie gebaut haben, Bonuspunkte für verschiedene Maßnahmen (wie Weltfrieden) und Strafen für negative Akte (wie Verschmutzung) verwendet. Wenn Sie den Schwindelmodus aktiviert haben, wird hier darauf hingewiesen.

Demographie (F11)

Diese Option zeigt Ihnen eine Liste von demographischen Statistiken und den Rang Ihrer Zivilisation nach jedem erwähnten Maßstab. Wenn Sie diplomatische Beziehungen zu Zivilisationen haben, deren Rang in einer bestimmten Kategorie höher als Ihrer ist, werden die Statistiken dieser Kulturen ebenfalls gezeigt.

Raumschiffe (F12)



Apollo-Raumfahrtprogramm

Wenn Sie Ihre Raumschiffberater befragen, berichten sie über den Fortschritt jedes Raumschiffes, das gebaut wird. Wählen Sie vom Menü die Zivilisation, deren Raumschiff Sie überprüfen wollen. Ihre Berater werden Ihnen ein Bild des bisherigen Baus zeigen und ihre Einschätzung der Transportkapazität des Raumschiffs, seiner geschätzten Flugzeit und der Wahrscheinlichkeit eines Erfolgs angeben.

Das Wettrennen in den Weltraum beginnt, nachdem das Weltwunder Apollo-Programm gebaut wurde. Dann kann jede Zivilisation, die die notwendigen Technologien besitzt, damit anfangen, Teile eines Raumschiffs zu bauen.

Wenn das Wettrennen in den Weltraum begonnen hat, ist es wichtig, ein Auge auf die Raumschiffe Ihrer Rivalen zu haben. Sie müssen abschätzen, wann sie das Raumschiff wahrscheinlich starten werden, damit Sie die Größe Ihres eigenen Raumschiffs und seinen Start planen können. Wenn Sie feststellen, daß Ihr Raumschiffbau zu langsam ist, um die Rivalen einzuholen, könnte es notwendig sein, einen militärischen Angriff zu planen, um die gegnerische Hauptstadt einzunehmen. Bei der Eroberung einer Hauptstadt wird das Raumschiff zerstört, egal ob es gebaut wird oder bereits gestartet wurde.

Schwindeln

Dieses Menü enthält Optionen, die als Hilfestellung für diejenigen gedacht sind, die zu fies oder armselig sind, um selbständig zu gewinnen. Nein, ernsthaft, sie sind für neue Spieler gedacht, die einen Vorsprung wünschen (oder brauchen), damit sie die Lernphase überspringen und sich an den fortgeschritteneren Teilen von **Civilization II** erfreuen können. Erfahrenere Spieler können sie verwenden, um einen Aspekt des Spieles abzukürzen, den sie nicht so gern haben, damit sie den Rest noch mehr genießen können. Was immer die Gründe für das Schwindeln sind, vergessen Sie nicht, daß die Verwendung dieses Menüs auf Ihrem "Zeugnis" vermerkt wird.

Schwindelmodus (Strg & K)

Verwenden Sie diese Option, um den Schwindelmodus ein- und auszuschalten. Sie können keine andere Option in diesem Menü verwenden, wenn diese nicht aktiviert wurde. Nachdem Sie einmal diese Option gewählt haben, wird die Tatsache, daß Sie geschwindelt haben, permanent in Ihrem **Civilization**-Spielstand eingetragen, *selbst wenn Sie niemals eine der anderen Schwindeloptionen verwendet haben.*

Einheit schaffen (Umschalttaste & F1)

Diese Option erstellt eine neue Einheit an der aktuellen Cursorposition. Sie können einen beliebigen Einheitentyp erzeugen, den Sie zur Zeit bauen können, oder Sie können die Schaltflächen unten am Fenster verwenden, um sich aus den Listen veralteter oder fortgeschrittener Einheiten zu bedienen. Andere Schaltflächen bestimmen, ob die erstellte Einheit ein "Veteran" ist und welche Zivilisation die Einheit steuert.

Landkarte zeigen (Umschalttaste & F2)

Verwenden Sie diese Option, um die Landkarte einer beliebigen Zivilisation (und was diese bis jetzt entdeckt hat) zu sehen oder um die gesamte Welt anzuschauen.

Spieler bestimmen (Umschalttaste & F3)

Diese Option erlaubt Ihnen, Ihr bisheriges Herrscheramt niederzulegen und eine andere Zivilisation zu führen. Sie können auch vollständig abdanken und einfach dabei zusehen, wie das Spiel gegen sich selbst spielt.

Spieljahr festsetzen (Umschalttaste & F4)

Verwenden Sie diese Option, um den Kalender zum gewünschten Spieljahr vor- oder zurückzublättern. Sie werden aufgefordert, die Anzahl der "vergangenen Runden" einzugeben. Dies ist die Methode des Spiels, Jahre auszudrücken. Es gibt verschiedene Zeitmaßstäbe für Jahre gegenüber Runden, die vom Schwierigkeitsgrad und Stand des Spiels abhängen. Es könnte helfen, zu wissen, daß es 550 Runden auf dem Häuptlingsniveau, 500 auf dem Prinzniveau, 450 auf dem Königniveau und 400 auf den Herrscher- und Gottheitniveaus gibt. Nach diesen Runden verstreicht immer eine Frist von 20 Jahren zwischen der letzten Runde (2000 n. Chr.) und dem Ende des Spiels (2020 n. Chr.). Nichts außer dem Jahr - weder Ihre Zivilisation noch die Ihres Gegners - wird beeinflußt.

Zivilisation vernichten (Umschalttaste & F5)

Mit dieser Option können Sie eine beliebige Zivilisation, einschließlich Ihrer eigenen, eliminieren.

Technologischer Fortschritt (Umschalttaste & F6)

Diese Option erlaubt Ihnen, sofort jeder Zivilisation (natürlich einschließlich Ihrer eigenen) einen beliebigen Fortschritt zu schenken, an dem zur Zeit Forschung durchgeführt wird.

Alle Technologien entdecken (Strg & Umschalttaste & F6)

Diese Option ist ein zweischneidiges Schwert. Wenn Sie die Option zum ersten Mal bei einer beliebigen Zivilisation verwenden, erhält diese das gesamte Wissen über jeden möglichen Fortschritt (mit Ausnahme der Zukunftstechnologie). Wenn Sie die Option ein zweites Mal für dieselbe Zivilisation verwenden, nehmen Sie damit *jeden Fortschritt* zurück, selbst Fortschritte, die Sie ehrlich entdeckt haben.

Regierungsform erzwingen (Umschalttaste & F7)

Verwenden Sie diese Option, um die Regierungsform einer beliebigen Zivilisation zu ändern, egal ob diese Regierungsform entdeckt wurde oder nicht.

Gelände beim Cursor ändern (Umschalttaste & F8)

Diese Option gibt Ihnen die Fähigkeit, sofort die Verbesserungen zu bestimmen, die an einem Quadrat vorgenommen werden, das sich am Cursorstandort befindet. Sie können beliebige Verbesserungen hinzufügen oder entfernen, die dem Geländetyp entsprechen.

Alle Einheiten beim Cursor zerstören (Strg & Umschalttaste & D)

Dies zerstört ganz einfach alle Einheiten, die sich an der derzeitigen Cursorposition befinden.

Geld ändern (Umschalttaste & F9)

Verwenden Sie diese Option, um die Geldsumme in der Schatzkammer einer beliebigen Zivilisation zu bestimmen.

Als Szenario speichern

Diese Option erlaubt Ihnen, die derzeitige Spieloption als Szenariodatei zu speichern.

Zivilopädie

Die ZIVILOPÄDIE ist eine Online-Enzyklopädie von **Civilization II**. Die Einträge zu jedem Thema sind alphabetisch geordnet und schließen Informationen über den Eintrag, seine historische Wichtigkeit und seine Bedeutung im Spiel ein.

Zivilisationsfortschritte

Diese Option konzentriert sich auf Fortschritte. Der ZIVILOPÄDIE-Eintrag, der einen Fortschritt beschreibt, erscheint automatisch, wenn Sie diesen Fortschritt erreichen.

Stadtverbesserungen

Diese Option beschränkt die Liste auf Bauten, die Sie in der Stadt errichten können, um deren Funktion zu verbessern.

Weltwunder

Verwenden Sie diese Option, wenn Sie nur Informationen über die Weltwunder benötigen.

Militäreinheiten

Der Titel dieser Option könnte etwas irreführend sein, da **Civilization II** alle Einheiten als militärisch ansieht, auch Diplomaten, Karawanen und Siedler.

Regierungen

Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Informationen über verschiedene Regierungsformen erhalten wollen.

Geländetypen

Diese Option liefert die Einträge für jeden Typ von Geländequadraten und besonderen Ressourcen, die in **Civilization II** existieren.

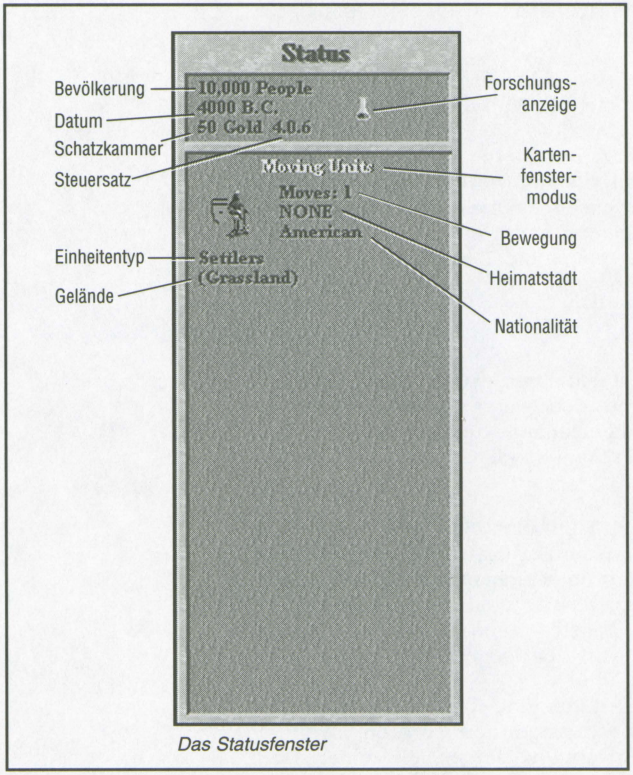
Spielkonzepte

Diese Option schließt alle Informationen ein, die nicht in den anderen Themenbereichen behandelt werden, wie z.B. Verschmutzung, Auflösen und Festungen.

ZIVILOPÄDIE durchsuchen

Diese Option erlaubt Ihnen, jedes Thema in der ZIVILOPÄDIE zu wählen (wenn Sie nicht genau wissen, welchen Eintrag Sie suchen).

DAS STATUSFENSTER



Das Statusfenster

Die Informationen in diesem Fenster helfen Ihnen, über den Status Ihrer Zivilisation und Ihrer Runde auf dem laufenden zu bleiben. Wenn Sie das Fenster irgendwo anklicken, können Sie das Fenster LANDKARTE zwischen den Modi ANSICHT und BEWEGEN umschalten.

WELTFRIEDENSLEISTE

Am oberen Rand dieses Fensters befindet sich eine Leiste, die die Gesamtrunden des Weltfriedens anzeigt. Weltfrieden ist eine Situation, in der sich *keine* Zivilisation im Krieg befindet. Jede Runde, in der Frieden herrscht, fügt Ihrem Spielstand Punkte hinzu. (Diese Leiste kann einige Zeit lang nicht gezeigt werden, vielleicht sogar nie.)

ZUSAMMENFASSUNGSFELD

Unter der Weltfriedensleiste befindet sich ein Übersichtsfeld, das Infos zusammenfaßt, die Sie während des Spiels nützlich finden werden.

BEVÖLKERUNG

Diese Zahl zeigt die aktuelle Bevölkerungsgröße Ihrer Zivilisation an.

DATUM

Das Spiel umfaßt einen Zeitraum vor und nach Christus. Ein normales Spiel beginnt 4000 v. Chr. Jede Runde bedeutet das Verstreichen einer Reihe von Jahren. Die Anzahl hängt von dem aktuellen Datum ab: Eine Runde kann 1, 2, 5, 10, 20, 25 oder 50 Jahre betragen.

Schatzkammer

Diese Zahl gibt an, wieviel Gold sich in der Schatzkammer befindet. Wenn sich die Summe mit jeder Runde erhöht, haben Sie einen Überschuß, wenn sie abnimmt, haben Sie ein Defizit.

Handelsbilanz

Die Zahlen, die hier erscheinen, sind die Prozentsätze, die Sie für die Ausgaben Ihres Handelseinkommen festgesetzt haben. Sie werden in dieser Reihenfolge aufgelistet: Steuern, Luxusartikel und Forschung. (Hinweis: Multiplizieren Sie die Zahl, die Sie sehen, mit zehn, um den tatsächlichen Prozentsatz zu erhalten.) Alle drei Nebenprodukte des Handels haben Nutzen. Mit der Zeit, wenn die Städte wachsen, kann es notwendig sein, die Handelsprozentsätze neu zu bestimmen, um ein Minimum von Steuern und Forschung festzusetzen und mehr Luxusartikel zu produzieren, damit die Bevölkerung zufrieden genug ist. Um die Handelsprozentsätze zu ändern, ziehen Sie das Menü Königreich herab und wählen die Steuersatz-Option.

Wissenschaftliche Forschung

Die Forschungsanzeige ist eine grafische Darstellung Ihres Weges zum nächsten Fortschritt. Der Becher verfolgt Ihre Arbeit und ändert sich, wenn Sie Ihrem aktuellen Forschungsziel näher kommen. Nachdem die neue Entdeckung gemeldet wurde und Ihre Wissenschaftler etwas Neues untersuchen, wird die Anzeige neu eingestellt.

Umwelt

Wenn die Gefahr einer globalen Erwärmung besteht, kann man die Größe des Risikos grafisch auf der Umweltanzeige sehen. Beim ersten Verschmutzungsvorfall erscheint das Sonnen-Icon auf der niedrigsten Position. Wenn die Verschmutzung andauert, wandert die Sonne, um den Fortschritt der Verschmutzung anzuzeigen. Wird die Verschmutzung nicht unter Kontrolle gebracht, wenn die Anzeige auf ihrem höchsten Stand ist, erlebt der Planet eine Zeit der globalen Erwärmung, und die Anzeige wird neu eingestellt, um das neue Gleichgewicht darzustellen.

Verschmutzung und Umweltprobleme können auch durch eine Reaktor-Kernschmelze oder radioaktiven Niederschlag von Atomwaffen hervorgerufen werden. Weitere Informationen über Verschmutzung und globale Erwärmung finden Sie unter **Den Planeten sauberhalten**.

Aktive Einheit/Standortfeld

Unter dem Zusammenfassungsfeld befindet sich ein Bereich mit Informationen über den derzeitigen Cursorstandort. Dies ist normalerweise die aktuelle aktive Einheit, es kann aber auch ein Geländequadrat sein, das Sie gewählt haben. In diesem Informationsfeld werden Städte ignoriert. Die folgenden Informationen können vorkommen, wenn auch nicht unbedingt in dieser Reihenfolge:

Modus

Es wird angezeigt, ob sich das Fenster Landkarte im Modus Ansicht oder Bewegen befindet.

Icons

Wenn sich Einheiten am aktuellen Standort befinden, werden sie durch ihr Icon vertreten. Diese Bilder sind mit einem farbigen Schild versehen, der die Nationalität anzeigt, und einem Balken mit dem Schadenstatus.

Nationalität

Befinden sich am aktuellen Standort Einheiten, die nicht unter Ihrer Kontrolle sind, oder sehen Sie sich eine Einheit und nicht das Geländequadrat an, dann wird der Name der Zivilisation angezeigt, zu der jede Einheit gehört.

Heimatstadt

Wenn sich Einheiten von Ihnen am aktuellen Standort befinden, wird der Name der Stadt, von der jede Einheit ihre Unterstützung erhält, angezeigt. Dies ist normalerweise die Stadt, in der die Einheit gebaut wurde. Man kann eine Einheit einer anderen Stadt zuordnen und sie dorthin bewegen, indem man den Befehl Heimatstadt Bestimmen verwendet. Dies kann nützlich sein, wenn eine Ihrer Städte von der Eroberung bedroht ist, da alle Einheiten zerstört werden, die eine eingenommene Stadt unterstützt.

Einheitentyp

Wenn sich Einheiten am aktuellen Standort befinden, wird der Typ jeder Einheit angezeigt. Bei Ihren eigenen Einheiten wird Ihnen auch mitgeteilt, ob es sich um eine Veteraneneinheit handelt.

Bewegung

Wenn sich Ihre Einheiten am Standort befinden, wird außerdem die Anzahl der Bewegungspunkte angezeigt, die jeder Einheit noch bleiben. (Wenn Sie mit der Bewegung einer Einheit fertig sind und noch Bewegungspunkte übrig sind, verwenden Sie den Befehl Runde Auslassen, um die Bewegung der Einheit für diese Runde zu beenden.)

Die angezeigten Punkte sind Bruchzahlen, wenn die Einheit sich entlang einer Straße bewegt (Straßen verdreifachen Bewegung, daher sind Bewegungspunkte in Bruchzahlen notwendig). Der Bruch zeigt die niedrigere Angriffsstärke sowie die Verwendung von Bewegungspunkten an. Wenn eine Einheit beispielsweise mit einem Bewegungspunkt startet und sich um ein Quadrat entlang einer Straße bewegt, bleiben 2/3 Bewegungspunkte übrig, was auch eine Angriffsstärke von 2/3 bedeutet.

Vergessen Sie auch nicht, daß Einheiten, die auf einem Quadrat mit einer Eisenbahn beginnen und sich entlang der Eisenbahn bewegen, keine Bewegungspunkte verwenden, bis sie die Eisenbahn verlassen.

Gelände

Dies ist der Geländetyp des Quadrats. Dieser Geländebericht ignoriert die Anwesenheit einer Stadt, erwähnt jedoch andere Verbesserungen wie Bewässerung, Straßen und Eisenbahnen. Wenn sich eine besondere Ressource in diesem Gelände befindet, wird auch sie erwähnt.

DAS LANDKARTENFENSTER

Das Fenster LANDKARTE ist die isometrische Landkarte, auf der Sie Ihre aktiven Einheiten ansehen und bewegen. Der Bereich, der in diesem Fenster gezeigt wird, ist der Teil der Welt, der auf der Landkarte im WELTFENSTER umrissen wird. Sie können das Fenster LANDKARTE bewegen, vergrößern oder verkleinern, wie jedes andere Fenster. (Wenn Sie so viele Berichte, Anzeigen und Nachrichten öffnen, daß Sie das Fenster verdecken, können Sie alle anderen Fenster schließen und die Karte nach vorne bringen, indem Sie FENSTER ARRANGIEREN vom Menü ANSICHT wählen.)

MEHRFACHE FENSTER

Wenn Sie aus irgendeinem Grund mehr als ein Fenster LANDKARTE offen haben wollen (z.B. um ein besonders wertvolles Grundstück im Auge zu behalten), dann klicken Sie das WELTFENSTER irgendwo mit der rechten Maustaste an. Das neue Fenster verhält sich genauso wie das Standardfenster, mit der Ausnahme, daß es eine weitere Schaltfläche in der linken oberen Ecke hat. Sie können diesen Schalter verwenden, um die Ansichtsmodi für dieses Fenster durchzuschalten. Die Modi sind: Verbündete Einheiten sehen, Gegnerische Einheiten sehen, Alle Einheiten sehen und Statische Ansicht (die sich auf das gewählte Landkartenquadrat zentriert und dort bleibt).

ZOOM-SCHALTFLÄCHEN

In der oberen linken Ecke des Fensterrahmens befinden sich die Schaltflächen zum Heranzoomen und Wegzoomen . Verwenden Sie die Schaltflächen, um die Größe Ihrer Landkartenansicht maßzuschneidern. Es gibt 16 Einstellungen. Sie können auch eine beliebige ZOOM-Option im Menü ANSICHT verwenden.

ANSICHT BEWEGEN

Um das Fenster LANDKARTE neu zu positionieren, damit es einen anderen Teil der Spielkarte zeigt, klicken Sie einfach ein anderes Landkartenquadrat im Fenster an. **Civilization II** zeichnet die Landkarte neu und zentriert sie auf das gewählte Quadrat. Wenn Sie die Landkarte auf ein Quadrat zentriert haben möchten, das sich zur Zeit nicht im Fenster befindet, können Sie auch einen Standort im WELT-Fenster anklicken, um sie darauf zu zentrieren.

AUF STADT ZENTRIEREN

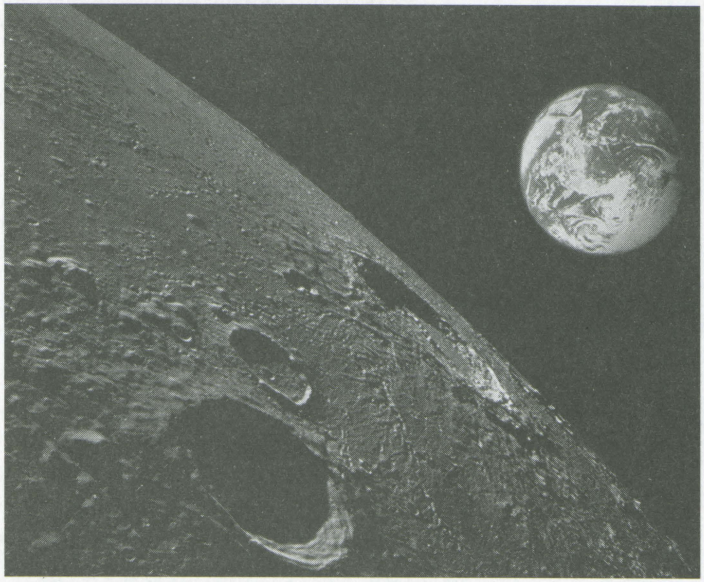
Verwenden Sie die Option STADT FINDEN im Menü KÖNIGREICH, um die Landkarte auf eine beliebige Stadt, egal wo und wem sie gehört, zu zentrieren.

AUF EINHEIT ZENTRIEREN

Um eine besondere Einheit anzusehen, die Ihnen gehört, öffnen Sie die STADTANZEIGE für die Heimatstadt dieser Einheit. Im EINHEITENPLAN klicken Sie das Bild dieser Einheit an. Verwenden Sie die Option LANDKARTE AUF EINHEIT ZENTRIEREN, um das Fenster LANDKARTE auf diese Einheit zu zentrieren.

WELTFENSTER

Dieses Fenster zeigt die gesamte bekannte Welt. Es ist auf den Teil der Welt zentriert, der im Fenster LANDKARTE gezeigt wird. Das Rechteck skizziert die Ränder dieser Ansicht. Sie können das WELT-Fenster verwenden, um sich im Fenster LANDKARTE schneller zu bewegen. Klicken Sie eine Stelle im WELT-Fenster an, und beide Fenster bewegen sich, um sich auf diese Position zu zentrieren.



ANMERKUNGEN DES DESIGNERS

Gelegenheiten wie diese kommen nicht jeden Tag. Spiele, die soviel Spaß machen wie **Civilization** - und die so erfolgreich sind wie **Civilization** - sind rar gesät. Und ein Spiel von diesem Kaliber, dessen Reiz groß genug, dessen Thema breit genug und dessen Struktur offen genug ist, um eine derart umfassende Erweiterung und Änderung zu erlauben, ist wirklich eine Seltenheit. Im Sommer 1994 war es jedoch klar, daß die Zeit für **Civilization II** gekommen war, und da waren wir natürlich ganz schön aufgeregt!

Der größte potentielle Fallstrick bei der Arbeit an einem solchen Spiel bestand natürlich darin, daß wir alle nicht als "die Typen, die **Civilization** ruinierten" in die Geschichte eingehen wollten. **Civilization** ist etwa so komplex und perfekt ausgeglichen, wie es bei Spielen nur möglich ist, und ein falscher Schritt würde die ganze Harmonie zerstören. Wir konnten daher nicht alles ändern. Jede Hinzufügung oder Änderung mußte vorsichtig abgewogen werden, um sicherzustellen, daß sie nicht mehr schadete als nützte. Andererseits wußten wir, daß wir mehr als nur eine einfache Verschönerung wollten - dies war unsere große Chance, unser liebstes Spiel noch besser zu machen.

Wir riefen also unsere "Spaßexperten" zusammen und nahmen die Mammutaufgabe des Aussortierens von Ideen in Angriff. Und es gab wirklich eine *Menge* von Ideen. In den Jahren seit der Veröffentlichung von **Civilization** haben wir buchstäblich Tausende von Briefen, Telefonanrufen und Email-Nachrichten mit Vorschlägen für Verbesserungen, Erweiterungen und Sequels erhalten. Alles von kurzen Notizen über Kleinigkeiten, die Einzelnen am Spiel mißfielen, bis hin zu kompletten Designdokumenten mit dem Angebot, das ganze Spiel völlig neu zu gestalten. Einige ehrgeizige Leute auf dem Internet erstellten eine sehr hilfreiche Datenbank von "**Civ II**-Vorschlägen." Und schließlich waren wir bereit, das bisher Undenkbare zu akzeptieren, nämlich daß **Civilization** *tatsächlich* verbessert werden konnte, und wir hatten sogar selbst einige Ideen!

Unsere Ideen fielen hauptsächlich in drei wichtige Kategorien: 1. einfache Ergänzungen, wie neue Einheiten, Stadtverbesserungen und Zivilisationsfortschritte; 2. wichtige Verbesserungen der Spielstruktur, wie die neuen Diplomatie- und Kampfsysteme, und 3. völlig neue Eigenschaften, wie die Landkarteneditoren, Szenarios und die benutzerdefinierten Regeln.

Bei der Erfindung von neuen Einheitentypen konzentrierten wir uns zuerst auf die Einheiten, die Lücken füllen und existierende Typen ergänzen würden. Bei den sich schnell bewegenden Einheiten gab es zum Beispiel eine Kluft zwischen den Rittern und den gepanzerten Einheiten. Wir überbrückten sie mit Elefanten, Kreuzrittern, Dragonern und der neuen Kavallerieeinheit. Andere Einheitenklassen - Artillerie, Infanterie, Marine, Luft - wurden auf ähnliche Weise überprüft. Einige Einheiten, die zu mächtig waren (z. B. Streitwagen), wurden ein wenig zurückgenommen. Andere, von denen wir glaubten, daß sie zu wenig benutzt wurden (z. B. Legionen, Musketiere), wurden verbessert. Wir fügten eine neue Form von jeder Unterstützungseinheit hinzu: Ingenieure, Spione und Fracht, jede mit aufregenden neuen Fähigkeiten. Schließlich gab es noch einige völlig neue Rollen, die nur darauf warteten, ausgefüllt zu werden: Entdecker, Fallschirmjäger, Marineinfanteristen, Bergtruppen und natürlich diese lästigen Partisanen.

Gute Ideen für neue Stadtverbesserungen waren vielleicht am schwierigsten zu finden, da wir das Spiel nicht mit zuviel Wirtschaftsmanagement vollstopfen wollten. Wir waren der Ansicht, daß Landkarten, auf denen jedes Quadrat mit Eisenbahnen gefüllt ist, einfach häßlich sind, daher führten wir Ackerland, Supermärkte und Superhighways ein, um eine ausgeglichenere Herangehensweise an den Hoch- und Tiefbau anzuregen. Die Ozeanquadrate schienen ebenfalls vernachlässigt zu werden, daher fügten wir Häfen und Bohrinseln hinzu, um mehr Gelegenheiten für die Küstengebiete anzubieten. Wir erweiterten einige existierende Konzepte (Bank, Universität, Aquädukt) durch spezialisiertere Formen (Börse, Forschungslabor, Abwassersystem). Die zivile Verteidigung erhielt Auftrieb durch die Küstenbefestigungen, SAM-Raketenstellungen, Hafenanlagen und Flugplätze.

Die Weltwunder waren aus anderen Gründen problematisch - traditionell mußte es immer jeweils sieben geben! Es erschien einfach nicht richtig, drei Wunder anzuhängen und von den "10 modernen Weltwundern" zu sprechen. Wir bemerkten jedoch, daß unsere besten Ideen in zwei Lücken zwischen den existierenden Epochen (zwischen der Antike und der Renaissance oder zwischen der Renaissance und der Moderne) fielen. Wir beschlossen daher, die ursprünglichen sieben Renaissance-Wunder in zwei Epochen zu unterteilen und unsere neuen Ideen zu verwenden, um jede Gruppe auf sieben zu bringen. Das Resultat sind insgesamt 28 Wunder.

Über die Zeit hat sich gezeigt, daß einige Weltwunder für den erfahrenen Spieler eindeutig wertvoller sind als andere. Daher versuchten wir, den ganzen Satz neu zu gewichten. Ein schneller Blick auf die Liste der Wunder wird Ihnen zeigen, daß wir in den meisten Fällen die Wirkungen solcher Wunder verstärkten, die unserer Meinung nach zu schwach waren (z.B. Große Mauer, Leuchtturm, Michelangelo, Magellan, Vereinte Nationen) oder daß wir die "Auslaufdaten" änderten oder abschafften, um den Baumeistern der Wunder mehr Zeit zu geben, Nutzen aus ihnen zu ziehen (z. B. Koloß, Hängende Gärten, Große Bibliothek und viele andere). Wir wollten, daß die Wunder eine entscheidende Wirkung auf das Spiel haben und in der strategischen Planung des Spielers eine wichtige Rolle spielen. Da verschiedene Wunderkombinationen aufregende neue Spiele ergeben, versuchten wir, alle Weltwunder verlockend zu gestalten.

In nur zwei Fällen, beim SETI-Programm und bei den Pyramiden, fanden wir es notwendig, die Effekte "abzuschwächen". Während der gesamten Gestaltung von **Civ II** haben wir versucht, Regeln abzuschwächen, die die Wirkung hatten, daß "die Reichen immer reicher und die Armen immer ärmer werden". SETI war ein klares Beispiel dafür, da der Spieler, der die Computer entdeckt, von vornherein das Technologie-Wettrennen gewann: zur Belohnung durfte er sein Technologie-Output *verdoppeln* und damit seine Führung ganz sicher untermauern. Wir schwächten die Wirkung von SETI ab und fügten die Forschungslabors als Aufholmechanismus für andere Spieler hinzu. Auch die Wirkung der Pyramiden gefiel uns eigentlich sehr gut, aber ihre frühe Einführung beeinflußte das Spiel so stark, daß wir ihre Auswirkung weiter in die Zukunft bewegten (Freiheitsstatue) und den Pyramiden eine ebenso faszinierende neue Macht gaben.

Was die Hauptverbesserungen der Struktur des Spiels angeht, suchten wir nach Ergänzungen, die die existierenden Pluspunkte verstärken und nicht von ihnen ablenken würden. Der Vorschlag eines Vollbildschirms für das taktische Kampfsystem, um die meisten Gefechte in allen Einzelheiten auszutragen, wurde zum Beispiel fallengelassen, da wir dachten, daß dies von einer der großen Stärken des Spiels, dem Auf und Ab von Mächten auf der strategischen Karte, ablenken würde. Statt dessen suchten wir nach einer Methode, um den strategischen Kampf interessanter und realistischer zu machen. Unsere Idee war ein neues "Kraftleisten"-System, das den zusätzlichen Realismus des "Kampfschadens" bietet und doch einfach genug ist, um das Gleichgewicht des Spiels nicht grundlegend zu stören. Wir hatten auch das starke Gefühl, daß Spieler Methoden bräuchten, um die beschädigten Einheiten schnell zu reparieren und sie wieder ins Spiel bringen zu können. Daher gaben wir den Städten (besonders denen mit Kasernen) verbesserte Reparaturfähigkeiten.

Eine weitere wichtige Verbesserung, die erwähnt werden sollte, ist das Diplomatie-System. Alle stimmten überein, daß die Spieler mehr Optionen brauchen, um mit fremden Mächten zu handeln - Optionen wie Bündnisse und vorübergehende Waffenstillstände, von der Verbesserung des Handels ganz zu schweigen. Der Friedensvertrag wurde geändert, um das Problem "Ich hasse es, wenn sie Einheiten gleich neben meinen Städten befestigen" zu lösen. Spieler hatten viele Lücken im Gameplay gefunden, die ihnen erlaubten, die Computerspieler auszutricksen. Wir stopften diese Lücken, indem wir die Rolle des Senats in Republiken und Demokratien ausbauten. Schließlich fanden wir, daß die Computerspieler sich länger daran erinnern sollten, wenn sie von Spielern betrogen wurden. Daher führten wir das Prinzip des "Rufs" ein, um die diplomatischen Verhandlungen zu beeinflussen. Dieses System belohnt Spieler, die ihr Wort halten, und bestraft die, die unehrenhaft handeln.

Außerdem sahen wir uns die Regierungsformen nochmals genau an: Wir bemerkten, daß viele erfahrene Spieler nur die extremsten Regierungsformen verwendeten: Despotie und Demokratie. Dies sagte uns, daß etwas schiefgelaufen war, da wir alle Regierungsformen interessant machen und sehen wollten, wie sich die Regierung einer Zivilisation im Spielverlauf entwickelt. Wir verbesserten daher bedeutend die "vernachlässigten" Regierungsformen: Die Monarchie wurde bei der Unterstützung der Militäreinheiten besser, in der Republik wurden die Regeln zur militärischen Unzufriedenheit und die Senatregeln etwas gelockert, und der Kommunismus wurde von der "Korruption" befreit und erhielt einige verbesserte Fähigkeiten für Spionage und Kriegsrecht. Wir erleichterten die Verteidigung von Republiken und Demokratien, indem wir die "Heimatstadt"-Regeln lockerten und Einheiten in nahegelegenen Festungen erlaubten, von Unzufriedenheit unberührt zu bleiben. Wir führten das Konzept der Verschwendung ein ("Korruption für Schilde"), um die Despotie zu schwächen. Schließlich schränkten wir die Demokratie dadurch ein, daß die Senatsregeln streng befolgt werden mußten.

Es war klar, daß die ca. 40 Millionen Spielstunden, die zwischen 1991 und heute liegen, die weltweiten **Civ**-Fähigkeiten enorm erhöht hatten. Wir, die einst selbstbewußt voraussagten, daß das Herrscherniveau geschlagen werden kann, "aber nicht immer",

stellten nun fest, daß wir darüber wetteiferten, wer 350 Prozent erreichen, eine Stadt der Größe 42 bauen oder ein Raumschiff auf Alpha Centauri setzen konnte, während die Runden noch in Schritten von 10 Jahren gezählt wurden. Wir mußten die Herausforderung für die Experten erheblich erhöhen, ohne das Spiel für Anfänger schwieriger zu machen.

Daher fingen wir an, an einer neuen Generation der künstlichen Intelligenz mit einem höheren Schwierigkeitsgrad zu arbeiten. Wir beobachteten unsere besten Spieler und lehrten die Computergegner genauso zu spielen wie sie - beispielsweise einige Siedler in Reserve zu halten und diese dazu zu verwenden, das Gelände zu verbessern und die Städte durch Straßen zu verbinden. Wir brachten ihnen bei, sich auf besondere Technologiegruppen zu konzentrieren und Marineeinheiten wirksam einzusetzen, um einen Brückenkopf zu unterstützen. Wir brachten ihnen auch ein paar ganz üble Tricks bei, die wir nicht verraten, um das Spiel nicht zu verderben. Gleichzeitig eliminierten wir das leichte Schwindeln, das einige erfahrene Spieler verärgerte - was bedeutete, daß wir den Computerspielern zeigen mußten, wie man Karawanen verwendet und Weltwunder baut. Schließlich führten wir die neue Gottheit-Stufe für diejenigen ein, die sich an **Civ** *wirklich* die Zähne ausbeißen wollen.

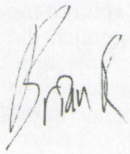
Ein kurzes Wort über die Geschichte. **Civilization II** begann als eintägiges Brainstorming am runden Tisch von Sid Meier mit Sid, Brian Reynolds und Jeff Briggs. Brian zog sich dann für ein Jahr in die Yorkshire Dales zurück, um das Design zu entwerfen und eine Reihe von Protoptypen herzustellen, die als Spiel-Engine verwendet wurden. In der Zwischenzeit begann Jeff, ein erstklassiges Team zusammenzustellen, und Doug Kaufman, einer unserer erfahrensten Designer sowie einer der größten **Civ**-Experten der Welt, arbeitete am Prototyp weiter, fand Lücken und stellte sicher, daß es tatsächlich möglich war, die Gottheit-Stufe zu meistern. Wenn Sie sich darüber freuen, daß Sie für Städte über 8 einen Aquädukt brauchen, können Sie sich bei Doug bedanken!

Als das Projekt so richtig ins Rollen kam, begannen der erfahrene künstlerische Leiter Mike Haire und sein Team, das ganz neue Aussehen des Spiels zu schaffen. Mike und Barb Jeznach entwickelten die neue isometrische Landkartenansicht, die das Gelände so realistisch erscheinen läßt. Mike Bazzell zeichnete die furchterregenden Kriegsschiffe und Stealth-Bomber, ganz zu schweigen vom neuen Raumschiff-Bildschirm, und Bob Kathman ist die Auswahl an Architekturstilen für die Städte zu verdanken - die "mittelalterliche Hauptstadt" basiert auf einer Postkarte, die Brian aus Richmond, North Yorkshire, zurückschickte. Unter der Verwendung von Modellen, die von Murray Taylor und Mike B. gebaut wurden, zog Barb Bents-Miller alle Register, um Ihnen die Motion-Captured-Herolde für den Diplomatie-Bildschirm bieten zu können (wir sind froh, daß Du endlich die Zeit gefunden hast, die Kleidung für die Wikingerfrau zu zeichnen, Barb). Jerome Atherholt malte die Könige und Königinnen, Nick Rusko-Berger entwarf die letzten Details in den Thronsälen, und Stacey Clark Tranter schuf die Stadtansicht aus der Vogelperspektive. Nick gestaltete auch die Einführung, die auf einer Idee von Jerome und Stacey basiert. Die künstlerische Gestaltung der Zivilopädie geht auf das Konto von Kat Seman und Barb J., und bei einigen schwierigen Fällen baten wir Mike Bates, Betsy Kirk, Guy Sparger und Chris Tamburrino um Hilfe.

In der Multimedia-Abteilung begannen Mike Ely und Tim Train, sich durch die Archive für Weltwunder-Filme zu wühlen, und schrieben den Text für den Stadtrat (Können Sie sich das Vorsprechen all dieser Elvis-Imitatoren vorstellen?). Jason Coleman, einer unserer heißesten aufstrebenden Programmierer, lieferte die Technologie, die wir brauchten, damit alles laufen konnte, und trat dem Team als vollwertiger Mitarbeiter bei, um all die wichtigen Grafikbildschirme einzufügen. Dave Ellis stellte die Multimedia-Enzyklopädie zusammen, und Chris Taormino trat unser Firma bei, um die Startmenüs in Form zu bringen. Mike Denman, Paul Rowan und Team (für **CivNet** bekannt) lieferten die ausgezeichnete SMEDS-Engine, die uns bei den Codes einen schnellen Start ermöglichte. In der Tonabteilung fand Ken Lagace all diese verrückten Luftkampfgeräusche, und Roland Rizzo, Mark Reis und Dave Evans arrangierten, machten die Aufnahmen und übernahmen das Einfügen - und was immer sie in diesem seltsamen Raum sonst noch alles tun - von der feinsten Musik von Jeff Briggs.

Wenn Ihnen die Stabilität des Programmes gefällt, dann möchten Sie sicher Jen MacLean und ihrem Qualitätssicherungsteam danken. Steve Moseley steuerte die Fehlerliste bei, und James King, "Chrispy" Bowling, Jim Hendry, Mike Barker, Don Emmel und viele andere hielten uns auf dem höchsten Standard. Unter anderem bestanden sie darauf, daß wir ein "befriedigenderes" Atomexplosionsgeräusch hinzufügten. In der Zwischenzeit arbeitete Jonatha Caspian-Kaufman am Handbuch - an einem bemerkenswerten Abend saßen wir mit den Namen der Zivilisationsfortschritte da, die auf die Rückseiten von 88 Visistenkarten gedruckt waren, um festzulegen, wie der Technologiebaum denn nun aussehen sollte. Mick Uhl war für die französischen und deutschen Übersetzungen verantwortlich. In der Marketing-Abteilung waren Lindsay Riehl, Paula Scarfone und Marcia Foster äußerst geduldig mit uns und halfen uns, "die guten Neuigkeiten zu verbreiten". Und vielen Dank auch an all die anderen, die zu diesem Projekt beigetragen haben!

Und hier ist es endlich: **Civilization II**! Aber bevor wir uns alle daranmachen, unser *nächstes* großes Spiel zu entwickeln, möchten wir allen **Civ**-Spielern danken, besonders denen, die das Spiel so sehr mochten, daß sie uns Seiten über Seiten von Ideen und Vorschlägen schickten - ohne Sie hätten wir es nicht geschafft. Das Spiel wurde von **Civ**-Spielern für **Civ**-Spieler geschaffen, und wir hoffen nur, daß Sie so viel Freude am Spielen von **Civilization II** haben werden, wie wir bei der Entwicklung hatten.



Brian Reynolds
Januar, 1996

MITARBEITER

Spieldesign

Brian Reynolds

sowie Douglas Caspian-Kaufman

und Jeffery L. Briggs

Design des Originalspiels Civilization

Sid Meier

sowie Bruce Shelley

Produktion

Jeffery L. Briggs

Programmierung

Brian Reynolds

Jason S. Coleman

Chris Taormino

SMEDS-Systemdesign

William F. Denman, Jr.

Paul L. Rowan

sowie Lee Baldwin

Wayne Harvey

Jason Snyder

John O'Neill

Grafiken

Michael Haire, Künstlerische Leitung

Barbara Bents Miller

Stacey Clark Tranter

Murray Taylor

Barbara Jeznach

Nicholas Rusko-Berger

Bob Kathman

Michael Bazzell

Jerome Atherholt

Frank Vivirito

Katharine Seman

Michael Bates

Betsy Kirk

Guy Sparger

Chris Tamburrino

Mike Reis

Design-Assistenz

Mick Uhl

Musik komponiert & arrangiert von

Jeff Briggs

Roland Rizzo

Sound Design

Mark G. Reis

sowie Ken Lagace

Soundaufnahmen & -technik

Mark G. Reis

Roland Rizzo

Sound-Programmierung

David Evans

Zivilopädie

David Ellis

Multimedia

Michael Ely

Timothy Train

Jason S. Coleman

sowie David Evans

Begleitmaterial

Jonatha Caspian-Kaufman

sowie M. Christine Manley

& John Possidente

Design & Layout des Begleitmaterials

Cesar Novoa

Joe Morel

Marketing Produkt Management

Lindsay Riehl

Qualitätssicherung

Jennifer MacLean, Testleitung

Steve Moseley

Mike Barker

Chris Bowling

James King

Tammy Talbott

Bob Abe

Russell Clark

Don Emmel

David Ginsburg

Jim Hendry

Mike Prendergast

Matt Showalter

Vaughn Thomas

Brian Vargo

Besonderer Dank an

Paula Scarfone

Marcia Foster

Jonathon Buckel

Jill & Ro Reynolds

MICROPROSE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6BN, UK
Tel: +44 (0) 1454 893900
MADE IN THE UK